132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

02 TELJES JÁTÉK THIEF

[bemutatók]

PLATOON

THE MOVIES > PANZERS

LIONHEART > FIFA 2003 > BLITZKRIEG

[ismertetők]

HAEGEMONIA

NO ONE LIVES FOREVER 2

UNREAL TOURNAMENT 2003 > BATTLEFIELD 1942 > PRISONER OF WAR

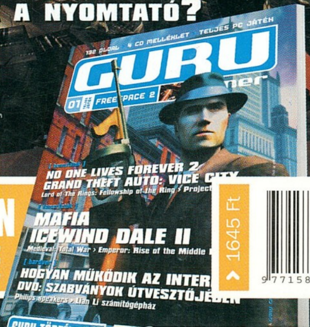
[hardver]

ATI RADEON 9700 TESZT

ABIT SILURO TI4200 OTES

HOGYAN MŰKÖDIK A NYOMTATÓ?

§ IDEIGLENESEN FELFÜGGESZTVE



> 1645 Ft

9771588929007 00202

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA

LILY, BRAZIL, SHOEBARON, STÖKI SASA, MOCSY, CHRIS, LAZA, HANCU

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az [illegible]!


J-S
JAZZ SPEAKERS®
Creating Audio Lifesyles™
DE-007
DTS, Dolby Digital (AC3)
és Dolby Prologic dekóder
J9929
5.1-es házimozirendszer,
20W mélynyomó, 5*6W
szatellit, 50W rms
összteljesítmény
Fadobozos mélynyomó
50Hz-20kHz frekvencia-
tartomány
J-3504: Carrera
2.0 hangfalpár
JF-500: Állványpár
peremhangfalakhoz
J-7508
28W rms teljesítmény,
fadobozos hangfalak fém dóm-
membránokkal, különálló erősítő,
50Hz-20000Hz frekvenciaátvitel
J9941
5.1-es házimozi-
rendszer, 50W mély-
nyomó, 5*10W-os
peremhagfalak,
100W rms össz-
teljesítmény.
Fadobozos mély-
nyomó
40Hz-20kHz
frekvencia-
átvitel
Kelly-Tech
kellytech.hu
Minden márkanév, logo és szlogel az illető cég védjegy által bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva! © 2002 Kelly-Tech

TARTALOM



INTRO

Akkor kezdjük a hónapot egy kis jogi szöveggel:

„... a bíróság jelen per jogerős befejezéséig ***e l t i l t j a*** *a II. r. alperest (ezek vagyunk mi), hogy az általa kiadott bármely szaklap vonatkozásában a „GURU" elnevezést használja és olyan sajtóterméket adjon ki, amelyeknek címe a felperes (ez egy konkurens kiadó) kiadványainak elnevezéséhez megtévesztően hasonlóak.*

Indokolás: *A bíróság részben helyt adott a felperes 7. sorsz. módosított ideiglenes intézkedés iránti kérelmének, mert a Pp. 156. paragrafus (1) bek. a kérelem teljesíthetőségeként előírt feltételek közül a felperes különös méltánylást érdemlő jogvédte érdekét igazolva látta egyrészt azzal a ténnyel, hogy felperes az általa kiadott szaklapokkal korábban jelent meg az üzleti életben, másrészt felperes keresetváltoztatásában igazolta, hogy a „CHIP" szó nemzetközi védjegyoltalom alatt áll."*

A nyomdába adást megelőző nap kaptuk ezt a levelet a Fővárosi Bíróság Gazdasági Kollégiumától. Köznyelvre lefordítva a fenti szöveg annyit jelent, hogy a per időtartama alatt nem használhatjuk a Guru szót a magazin címében. Ez ellen sajnos jelen pillanatban nem tehetünk semmit, el kell fogadnunk. Az ügyvédek már dolgoznak az ügyön, de a per befejezéséig kénytelenek vagyunk Gamer Magazin névvel megjelenni.

A névváltozás a belső tartalmat nem érinti, a szerkesztők és a cikkírók továbbra is ezt a lapot készítik töretlen lelkesedéssel. Az esetleges fejleményekről az újság oldalain tájékoztatunk benneteket.

A nagy hajtásban sikerült összehoznunk minden idők egyik legerősebb Gu..., akarjuk mondani, Gamerjét. Exkluzív tesztet olvashattok a Haegemoniáról, a Digital Reality új stratégiai játékáról, leteszteltük a No One Lives Forever 2-t, az Unreal Tournament 2003-at és a Battlefield 1942-t. Ütős nevekből nem volt hiány, ráadásul a Haegemoniából és a NOLF2-ből játszható demót is találtok a CD-ken. Érdemes lesz kipróbálni a teljes játékot is, a Looking Glass nevével fémjelzett Thief a kategóriájában a legjobbak közé tartozik. Az e havi Gamer is tehát kétséget kizáróan tartalmas szórakozást nyújt majd mindenkinek. **GURU TEAM**



A HÓNAP JÁTÉKA



UNREAL TOURNAMENT 2003

Hajnali 5 óra. Grath-tel és Shoebaronnal már 7 órája nem keltünk fel a számítógép mellől. Fantasztikus a hangulat, hol Shoe, hol Grath üvölti, hogy passzold már a labdát, védd a zászlót, szedd le a rohadékot. Teljesen belefeledkeztünk a Digital Extremes legújabb munkájába, annak képi világába, egyedülálló fizikus motorjába és az alapos műgonddal megtervezett játékmódjaiba. Most, hogy 1000 karakterbe kell sűrítenünk a hónap játékának erényeit, egyszerűen nem találjuk a szavakat!... Az Unreal Tournament 2003 megérkezett... egyelőre maradjunk ennyiben!

Szerkesztőség vezető: Farkas István
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (gurugamer@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Cserháti Péter (peter@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gurugamer.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@beer.com **nyúl** nyúl@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
bepe bepe@rpg.hu **neuro** neuro@agria.hu **iwo** iwo@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu **szabó dani** freeboy@buli.net
ppéter ppeter@cdgrab.hu **vanda** vanda@freemail.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazi** lazi@freemail.hu
kozi kozi@ipma.hu **tatcom** tatcom@msn.com
flex flex@webit.hu **laa-yosh** ly@3dluvr.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

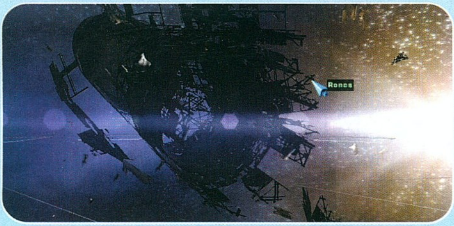
Sziasztok! Nem lenne bevezető az olyan, amelyiket ne kezdeném rögtön fantasztikus hírrel: sikerült megkaparintanunk a Haegemonia demójának exkluzív, magyar nyelvű változatát! Ezt kis hazánkban kizárólag csak a mi CD-mellékletünkről tudjátok feltelepíteni, kipróbálásához pedig előre is jó szórakozást kívánunk! Természetesen – a két hagyományos korongnak köszönhetően – nem csupán ezt az egy szem játékdemót tudjuk ajánlani, hiszen többek közt itt a hatalmas méretű No One Lives Forever 2, vagy a Project Nomads is.

Ha pedig végeztetek a demók kipróbálásával, jöjjenek az animációk és a rovatok. Előbbiek közt olyan érdekességeket fedezhettek fel, mint a Mithis nevű magyar csapat révén készülő Midway, és a Cleverses fiúk Steel of Haste című vadonatúj bemutatója, melyeket szinte kötelező megtekinteni. Rovataink között pedig szinte nem is akad olyan, amelyiket ne tudnánk nyugodt szívvel ajánlani számotokra. Ebben a hónapban érdemes kiemelt figyelmet szentelnetek Autószimulátorok, Bioware játékok, Diablo 2, Warcraft III és Counter-Strike rovatainkra, ugyanis készítőik ismételten érdekesebbnél érdekesebb anyagokkal várnak mindenkit.

Ezenfelül mellékleteinken bepillantást nyerhettek a hamarosan bemutatásra kerülő legújabb mozifilmekbe, melyek közül a Gyűrűk Ura és a Harry Potter folytatására hívnánk fel figyelmeteket. Feltelepíthettek fél tucat javítást és egy jó adag shareware játékot, találtok pár csalást, egyszóval lesz miből válogatnotok. Találkozzunk a CD-mellékleten! CHRIS

HAEGEMONIA – EXKLUZÍV MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT!

Mint azt bizonyára tudjátok, a Haegemonia az a játék, melyen a Digital Reality egyik fejlesztőcsapata az elmúlt 17 hónapban nagyon keményen dolgozott. A demóban a marsi oldallal a játék teljes első fejezete játszható végig. Ez éppen csak bevezeti a játékost a Haegemonia világába fokozatosan belecsöppentve és megismertetve őt a játék különböző elemeivel - űrcsata, karakterfejlődés, gyártás és kutatás. Akinek kedve és lehetősége van rá, az a többjátékos módot is kipróbálhatja. A demó igen méretes, de ha gépigényét teljesíteni tudjátok, azonnal megszeretitek a programot.

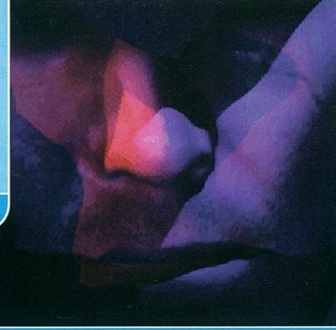


NO ONE LIVES FOREVER 2

Cate Archer, a számítógépes James Bond két év elteltével újra eljött közénk, hogy megmentse a világot a harmadik világháború kitörésétől. Talán olvasóink számára nem titok, hogy miként is vélekedtünk mi annak idején az első részről. Ha lehet azt mondani, a folytatás talán jobb lett, mint az elődje, de erről Ti is többféleképpen megbizonyosodhattok: feltelepítitek a CD mellékleten lévő hatalmas játszható demót, vagy fellapozzátok az újságot, és elolvassátok pár oldallal odébb található értékelésünket.



TOVÁBBI JÁTSZHATÓ DEMÓK MELLÉKLETÜNKÖN: Conflict Desert Storm > Emperor: Rise of Middle Kingdom > Project Nomads. **ANIMÁCIÓK:** 007 Nightfire > Aquanox 2 > Broken Sword 3 > Cold Zero > FIFA 2003 > Fire Department > Midway > Raven Shield > Steel of Haste > Total Immersion Racing > Vietcong. **JAVÍTÁSOK:** Age of Wonders 2 v1.2 > Battle Realms Battlepack 3 > Battlefield 1942 v1.1 > Divine Divinity v1.32 > Nascar Heat v1.71e > Unreal Tournament 2003 DEMO Patch 1 > Warcraft III v1.03. **CSALÁSOK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ:** Battlefield 1942 > Conflict Desert Storm > Dirt Truck Racing 2 > Divine Divinity > Empire Earth: Art of Conquest > Mafia > Ghost Recon: Island Thunder > Prisoner of War > Unreal Tournament 2003 > +Cheatland 1950. **TURKÁLÓ:** DivX 5.02 Pro > RadTools v1.5m > VobSub v2.18 > Norton Antivirus frissítés (2002/10/09) > CDRWin 3.9b > CloneCD 4.0.1.10 > FAR Manager 1.70b4 > Windows Commander 5.11 > Gyula's Windows Navigator 1.28 > FlashGet 1.3 > GetRight 4.5d > ICQ 2002a build #3728 > Internet Download Manager 3.07 > mIRC 6.03 > Capture Express 1.1a > HyperSnap-DX 4.52.02 > SnagIt 6.1.1 > ACDSee 5.0 > IrfanView 3.75 > CDex 1.40 > Winamp3 > Cacheman 5.11 > PowerStrip 3.26 > Regcleaner 4.3.0.780 > WinAce 2.20 > WinRar 3.00 (Magyar) > WinZip 8.1, DirectX 8.1b > Nvidia detonator driver (40.72)



TELJES JÁTÉK

THIEF: THE DARK PROJECT

Fejlesztő: Looking Glass › **Kiadó:** Eidos › **Web:** www.eidosinteractive.com

1998 telének egyik nagy durranása volt a Looking Glass sikerjátéka, a Thief: The Dark Project. A fejlesztőcsapat egy merész elgondolással teljesen új megvilágításba helyezte az FPS kategóriát. Az addig megjelent FPS játékokban (Quake és társai) a hangsúly a hentelésen volt, itt viszont pont ezt kell elkerülni, hiszen a Thief lényegét a lopakodás és az észrevétlenség megtartása adja. Érdekes, de épp ez volt az, ami miatt annyi ember szerette és szereti most is ezt a mesterművet.

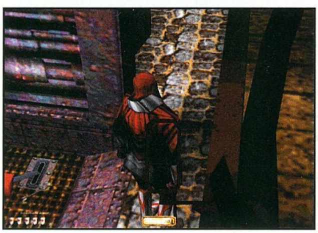
A játékban Garrett – egy árvaházban nevelkedett zsebtolvaj – szerepét játsszuk, aki „munkavégzés" közben belefut egy titokzatos idegenbe. Az Őrző elmondja neki, hogy találkozásuk nem volt véletlen, és sokkal többre viheti, mint utcai zsebtolvaj. Garrett elszegődik hozzá, és vizsgafeladatként meg is kapja az első küldetését. Innentől saját kézbe kell vennünk hősünk irányítását.

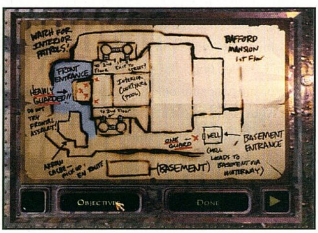
A Thief játékmenete gyökeresen eltér a többi FPS-étől. Ha nem is kell végiglopakodni az egész játékot, de mindenképpen érdemes megfontoltan és körültekintően közlekedni. Ha az őrök kiszúrnak, akkor gyakorlatilag tölthetjük vissza az elmentett állásunkat. Garrett ugyan rendelkezik vívó szerszámmal, de a páncélos őrszemélyzet elleni győzelmünkre még a legócskább bukmékernél sem lehet fogadni, mert ilyen tuti fix meccset csak a bolond vesz fel a listájára. Éljünk inkább láthatatlanságunk és hangtalanságunk kincsével. A képernyő alsó részén, középen található kristály mindig megmutatja, hogy az adott pillanatban mennyire látszunk. A legsötétebb fokozaton az őrök akár húsz centire is elsétálhatnak mellettünk a felfedezésünk nélkül. Ne felejtsük el azt sem, hogy a meglehetősen jól fejlett látószervük mellett hasonló kaliberű hallószervvel rendelkeznek (egytől egyig). A kőpadlón vagy a parkettán való végigtrappolás egyenlő az „ide lőjetek!" felszólítással, az őrök így két pillanat alatt a nyakunkon lesznek. Használjuk ki a szőnyegek és az egyéb puha felületek hangszigetelő tulajdonságát, „kopogós" felületeken pedig mindig haladjunk lassan, akár araszolva is.

A mai játékok „polipkezű" követelményeihez képest a Thief irányítása igen egyszerű, minimális mennyiségű extra gomb elhelyezkedését kell csak betanulnunk. Fontos szerepet kap a Looking Glass játékokra oly jellemző jobbra, illetve balra való kikukkantás, amit a sarkoknál alkalmazva gyorsan és pontosan felmérhetjük a helyzetet.

Garrett a kard mellett egy ólmosbottal és egy íjjal rendelkezik, több fegyverre nem is lesz szükségünk. Az ólmosbot igen kiváló szerszám, de a használata némi gyakorlást igényel. A legeredményesebb az orvtámadás esete: ha valakit hátulról tarkón suhintunk. Kisebb gyakorlással az oldalirányból érkező támadásunk is eredményesre fejleszthető, de ekkor a lesből, meglepetésszerűen végrehajtott akció mindenképpen lényeges. Sűrűn fogjuk használni az íjunkat is, főként a hozzá beszerezhető megannyi trükkös nyílvessző miatt. A hagyományos vessző mellett van olyan, amelyikre egy vizes bugyor van kötve. Evvel a fáklyákat tudjuk eloltani, de megszentelve a zombik ellen is kiváló. A moha vesszőt olyan helyeken alkalmazhatjuk sikeresen, ahol nagyon zörgős a talaj. A kilőtt lövedék nyomán azonnal friss zöld moha terem, amely szépen elnyeli a lépteink zaját. A tüzes nyílvessző tulajdonságait azt hiszem, nem kell ecsetelnem. Van még egy zajkeltő vessző is, amellyel az ellenfeleink figyelmét tudjuk elterelni. A pályákon mindig érdemes nyitott szemmel járni, és minden értékesnek tűnő tárgyat a magunkévá tenni. A megszerzett javakat ugyanis a feladat teljesítése után felszerelésre cserélhetjük (bevásárolhatunk); ezt ugyan méregdrágán mérik, de ha szükség van valamire, akkor nincs mit tenni.

A játék mozgatásáért felelős Dark Engine abban az időben igencsak jónak számított, ezzel a motorral még később is adtak ki játékokat (Thief2, System Shock2). A grafika mai szemmel nézve egy kicsit már kopottasnak tűnik, de az alapvető gond nem a textúrákkal, hanem az alacsony poligonszámmal van. Mindezt ellensúlyozza a játék döbbenetesen jól eltalált légköre, amihez a fantasztikusan jól sikerült audio szekció nagyban hozzájárult. A kísérőzene tényleg mellékszereplő, a prímet a környezeti zajok és a beszéd viszik. A grafika 3D-s támogatása mellett a készítők a hangok 3D-s leképzéséről sem feledkeztek meg. Tényleg döbbenetes, ahogy egy beugróban ácsorogva hallhatjuk a távolodó őr lépteinek zaját, amely a következő forduló után teljesen elcsendesül. A Thief a különböző médiumokban egy raklapnyi díjat nyert a legjobb hanghatások kategóriában.





A játék elkezdése előtt érdemes végigjátszani a gyakorló küldetést, amelyben megtanulhatjuk a program kezelésének csínját-bínját. Ha pedig már sikerült végigjátszani könnyű fokozaton, akkor irány a közepes vagy a nehéz szint. A küldetések maradnak ugyanazok, a feladatok listája csak pár extra teljesítenivalóval bővül majd. Aki pedig ennyi szövegelés után máris kedvet kapott a játékhoz, az most fejezze be az olvasást, és helyezze a CD-t a gépébe. ■ **SAKMAN**

A CCP EVE Online: The Second Genesis című játékának megjelenése átkerült 2003 első negyedévére. Az ígéretek szerint mind Európában, mind Amerikában március 28-tól lesz elérhető a boltokban.

A CDV büszkén jelentette be, hogy a második Cossacks-kiegészítő megjelenésekor az alapjáték eladott példányszáma túllépte a 650000-et, ezzel minden idők egyik legsikeresebb kelet-európai fejlesztésű játéka lett.

A Vivendi szárnyai alá tartozó Black Label Games megállapodást kötött Quentin Tarantinóval a mester új filmjének játékátirat-licencét illetően. A Kill Bill (a félreértések elkerülése végett: a cím nem Bill Gatesre utal) jövő októberben kerül a mozikba, a játék (amelynek fejlesztésében Tarantino is részt vesz) 2004 közepén, a DVD-premierrel egy időben jelenik meg.

Igazán csábító reklámkampányt eszeltek ki a Bloodrayne vámpíros akciójáték marketingesei: egy kisorsolt szerencsés a Mississippi deltavidékére nyer kalandtúrát egy Playboy-modell társaságában.

A Warcraft 3 rajongók biztosan ismerik TillermaN nevét, ő a világ egyik legjobb játékosa, a Battle.Net ladderének első helyezettje. Nos, TillermaN úgy döntött, abbahagyja, és eladja híres-hírhedt accountját. A kikiáltási ár ezer dollár, a licit már elindult...

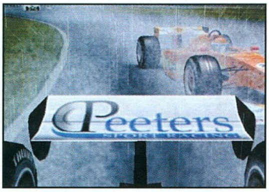
Az Unreal Tournament demó megjelenése utáni első napokban az Internet érezhetően lelassult a vadul töltögető játékosok miatt! Mindössze öt nap alatt 1,2 millióan töltötték le a demót, és az így generált mintegy 120 000 gigabyte extra adatforgalom kicsit megviselte a jó öreg világhálót...

A Sigil Games Online bejelentette, hogy Steve Clover, az EverQuest egyik volt vezető programozója a jövőben náluk dolgozik majd. A 13 éves múltra visszatekintő Steve első munkái közt szerepelt a WarWizard 1 és 2 demója.

Az EA Sports sötét lova, a NASCAR Thunder 2003 idén októberben már a boltokba is kerül. Hivatalos közlés szerint a játék elfogadható futásához legalább 900-as processzor és 32 megás videokártya szükségeltetik.

A Rock Solid Studios bejelentette, hogy a Codamesters Dragon Empiresé-hez licencelik az RSSTech technológiát.

A Data Becker bejelentette, hogy Highland Warriors című 3D RTS-ének megjelenési dátumát ez év októberéről áttette 2003 januárjára. Az így nyert időt a fejlesztők a játék egyensúlyának finomítására fogják felhasználni.



RACING SIMULATION 3

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.ubisoft.com

A Ubi Soft legújabb Forma-1-es játékáról megjelentek az első képek, és az előző szám szalaghíréhez képest konkrétabb információkkal is tudunk szolgálni. Ezek szerint a program semmilyen licencet nem tartalmaz majd, az autók és a pályák is mind kitaláltak lesznek (az autók inkább a CART gépekre hasonlítanak, a hátsó szárnyuk mindenképpen, utóbbiból pedig a fejlesztők 16-ot készítenek el). Grafika: teljes 3D (mondjuk, ez ma már nem meglepő), és egy autó 3000 poligonból fog állni. A beállítási segítség (setup) új elem lesz, javítanak az irányításon valamint az ütközések valósághűségén, a kameraállásokat és nézeteket pedig teljesen átszerkesztik.



És hogy mindez mire lesz elég? Erre a kérdésre elvileg még ebben az évben választ kapunk.

THE GREAT ESCAPE

Fejlesztő: Pivotal Games
Kiadó: SCI
Tervezett megjelenés: 2003. március 28.
Honlap: www.sci.co.uk

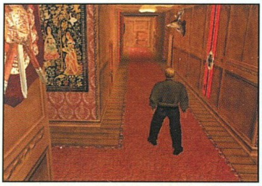


A hét mesterlövész váratlan sikere után három évvel John Sturges rendező nagyszabású, közel háromórás háborús kalandfilm forgatásába fogott. A régi stábból viszontláthattuk Steve McQueent, James Coburnt és Charles Bronsont, de a stáblista olyan nagy nevekkel is kiegészült, mint Richard Attenborough, James Garner, valamint Donald Pleasence. Az eredmény? A Piszkos 12, Kelly hősei és társai mellett a korszak egyik legjelentősebb grandiózus hollywoodi eposza, egy klasszikussá vált motoros-üldözős jelenettel megspékelve.

A nagy szökés bemutatója óta idestova 40 év telt el, ám a film kultusza továbbra is töretlen: idén nyáron rendkívül profin kivitelezett kétlemezes DVD-változatnak örvendezhettünk, a jövőre esedékes évfordulóra pedig az SCI porolja le a történetet, és készít belőle izgalmakkal teli akciójátékot. A sztori időközben természetesen mit sem nem változott: a második világháború idején a nácik szökésbiztosnak tartott tábort készítenek a legtöbb gondot okozónak tartott hadifoglyok elhelyezésére. A korábban számtalan menekülést megkísérelt társaság számára kulcsfontosságúvá válik a szökés, mely most már jóval többről szól, mint a saját szabadságuk, az innen történő sikeres dobbantás ugyanis jelentős presztízsveszteséggel járna a németek számára.



A látványos, 3D-s grafikával felvértezett program a jól ismert cselekményt újból átélve változatos, három részre osztott játékmenetet kínál. Elsőként össze kell szednünk minden szükséges felszerelést a meneküléshez kezdve az ásáshoz nélkülözhetetlen kellékekkel egészen a hamis személyigazolványokig. A program második felében az időtényező kulcsfontosságúnak számít, mivel magát a szökést kell az alagút(ak)on keresztül megvalósítanunk. Ha kijutottunk, a neheze még hátravan: szintén a filmet követve a csapatokra különülő szökevényeket kell eljuttatnunk biztonságos helyre, miközben a németek gőzerővel igyekeznek becserkészni vagy likvidálni minket (itt jut a már fentebb is említett motorkerékpár kulcsfontosságú szerephez).

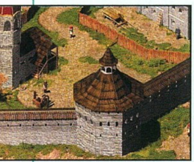


Az SCI nagy reménysége a PC-verzió mellett szinte a létező összes konzolon is napvilágot lát, és a későbbiekben várhatóan további, a film alapján készült játékok követik.

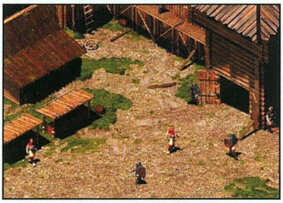
CHARM OF WAR

Fejlesztő: 7th Bit Lab
Kiadó: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com/games/charm
Megjelenés: 2003 második negyedéve

Sok évszázaddal ezelőtt Kyiage legendás városa az egész ország központja volt, amíg gonosz hordák rá nem tették erős markukat. A nagy mágusok, akik az országot uralták, tóvá változtatták a várost ezzel eltemetve saját magukat és az ördögi teremtményeket. Az ország hamarosan hét királyságra bomlott fel, és megkezdődtek a Sötét Korok. A Charm of War elrepít minket az orosz legendák és tündérmesék csodálatos világába, amikor hatalmas cárok harcoltak egymással, az erdő fái között koboldok rejtőztek, boszorkányok és gonosz varázslók szórtak erős bűbájt sötét barlangjaikból, és vízi tündérek éltek minden tóban és folyóban. Te vagy az istenek által kiválasztott erős és ambiciózus ember, aki viselheti a szent Charm of War talizmánt, amely örök ifjúkort és lehetőséget biztosít a párhuzamos világok közti utazásra. Célod e talizmán felkutatása, országod újraegyesítése, Kyiage újjáépítése és birodalmad újbóli felvirágoztatása. A fejlesztők az RPG-k és az RTS-ek legjobb elemeinek keverékét, barátságos felhasználói interfészt, sokféle karaktert, nagyszámú irányítható egységet és sokféle mágikus tárgyat ígérnek.



Ehhez szerintünk nem kell sokat hozzáfűzni, bárcsak itt lenne már 2003...

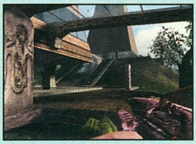


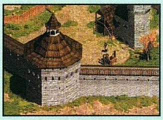
ATLANTICA

Fejlesztő: Lonely Cat Games



3000 évvel ezelőtt a Föld két legnagyobb népe, az Inkák és az Antlantiszon élők rivalizáltak egymással. Az Atlantisziak fejlettebbek voltak, míg az Inkák számbeli fölényükkel próbáltak előnyhöz jutni. Az erőbeli különbségek kiegyensúlyozottak voltak egészen addig, amíg egy űrhajó nem érkezett a Földre. Az idegenek elkezdtek kereskedni az Inkákkal, és ércekért cserébe fejlett technológiával és fegyverekkel látták el őket... Így kezdődik a Lonely Cat Games Atlantica című FPS-e, amelynek 17 egyjátékos küldetése a Földön, négy holdon és a naprendszer egyik bolygóján játszódik. A négy hold viszonylag kicsi (az egyik 4 perc alatt körbejárható), de változatos környezet, négy évszak, nappalok és éjszakák váltakozása (ami igen rövid idő alatt végbemegy a holdak méretei miatt) vár minket ezeken. A játékosok Atlantisz népéért vívhatnak majd harcot az Inkákkal és az idegenekkel. Az Atlantiszon élők korukhoz képest nagyon fejlett technológiával rendelkeztek: elektronikus térképek, lézerek stb. A tíz kombinálható fegyver és egyéb felszerelés mellett lehetőségünk lesz csapdák felállítására is. Természetesen használhatjuk majd az idegenek fegyvereit is. A fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a multiplayer módra is, amely a klasszikus Deathmatch és Capture The Flag mellett öt játéklehetőséget kínál. Ezek közül talán a legérdekesebb a Brothers In Troubles mód, amelyben társainkkal együtt játszhatjuk végig az egyjátékos rész küldetéseit. A játék a PC-n kívül Xboxra és talán PS2-re is megjelenik. A legutóbbi megjelenési dátum 2002 közepe volt, azóta viszont nem jelentettek be újabb időpontot.





G.I. COMBAT



Fejlesztő: Freedom Games
Kiadó: Mindscape
Tervezett megjelenés: 2003. január 31.
Ajánlott honlap: www.gicombat.com

A maga idejében egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő, majd később számtalan folytatást megért második világháborús stratégia, a Close Combat történelmi tényekhez ragaszkodó, realisztikus megvalósításának köszönhette sikerét. A sorozat atyja, Eric Young legújabb gyermeke, a G.I. Combat már nevében sem titkolja, hogy egyenes leszármazottja a Microsoft aranytojást tojó tyúkjának.

A G.I. Combat ugyanannak az élethű, taktikázásra alapuló játékmenetnek a továbbfejlesztett változatát kínálja mai, lenyűgöző 3D-s grafikával felvértezve. A legapróbb részletekig kidolgozott egységeknek és helyszíneknek köszönhetően pillanatok alatt a hadszíntéren érezhetjük magunkat. A sorozat első része (a játékot később több folytatás követi) 1944 júniusába, Normandiába kalauzolja el a játékost, ahol átélhetjük a rendkívül sok emberáldozatot követelő, de a háború végkimenetelét tekintve döntő fontosságú partraszállást, valamint az ezt követő eseményeket. Itt természetesen részünk lesz éjszakai ütközetekben is, amikor a látási viszonyok nem éppen a legjobbak, nekünk mégis sikeresen kell végrehajtanunk a ránk bízott küldetést. A játék során feltűnnek a csaták jól ismert fegyverei és járművei, legyen szó akár a Shermanról vagy a Mark V Pantherről. A mesterséges intelligencia kidolgozottságának köszönhetően az emberek nem várnak, míg sorban szitává lövik őket, hanem veszélyhelyzet esetén azonnal ők is támadásba lendülnek.



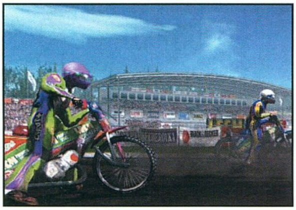
A 600 MHz-es Pentium III-mal megelégedő játék demója elvileg szeptember végén látott volna napvilágot, ám technikai okokra hivatkozva a megjelenés ideiglenesen elmaradt. Nem lehet tudni, hogy ez mennyiben befolyásolja a végleges program kiadását, de az Egyesült Államokban a lap megjelenésével egyidejűleg elméletileg már kapható, míg az európai kontinensre január végén hajózik be. Az mindenesetre bíztató jel, hogy a béta változatot tesztelő újságírók kivétel nélkül nagyon pozitívan nyilatkoztak a végeredményről, egyesek pedig nem átallták a Ryan közlegény megmentése intelligens stratégiai játékváltozatának titulálni a G.I. Combatot.

SPEEDWAY GRAND PRIX



Fejlesztő: Techland
Megjelenés: 2003 eleje
Honlap: www.techland.com.pl

A játékfejlesztő cégek lassan már minden témakört feldolgoztak, de ilyen még tényleg nem volt: salakmotorozás. A játékos 10 fantázia stadionból válogathat, amelyek kismértékben eltérnek egymástól. A motorkínálat már szerényebb, mindössze három verda szerepel a listán. A játékmódok a szokásosak: gyakorlás, egyszeri verseny, időfutam és bajnokság. A hangulatot biztosan nagyon feldobják majd az animációk, amelyekről bővebb hír nem érkezett, de valószínűleg a versenyzők motorral történő, illetve a bukások utáni mozgását foglalják magukba.



Kiadó még nincs, de a lengyel illetőségű csapat 2003 elején szeretné megjelentetni a játékot. A CD-melléklet Autószimulátorok rovatában további képeket találtok, ám azok már közel sem ennyire szépek, tehát a mértékadó vélemény megalkotására még várnunk kell...

FISTFUL OF GOLD



Fejlesztő: Rebelmind
Honlap: www.rebelmind.com/fistful
Megjelenés: egyelőre ismeretlen

Rendkívül egyedi program készül a Rebelmind műhelyében. A Fistful of Gold névleg stratégiai játék lesz szerepjáték elemekkel, ám úgy néz ki, ez utóbbi rész a szokásosnál sokkal erősebb szerepet kap benne.

Míg a Warcraft 3-ban ez kimerült egy-egy karakter tulajdonságainak harc közben történő növelésével, itt már a pénzszerzés módja is kimondottan „kalandos": lehet például küldetések teljesítése, vagy rosszfiúk rejtekhelyének megkeresése és kifosztása.

Ez a módszer már előre vetíti a program másik nagy erősségét, a kötetlen történetmenetet. Pontosabban csak kötetlenebbet, mivel a feladatok még mindig előre meg vannak szabva, ám a GTA3-hoz hasonlóan a játékos döntheti el, mikor és mi módon kíván hozzáfogni végrehajtásukhoz.

A csapatok kezelése is érdekes. Kezdetben mindenki egy hőssel indul, aki mellé tetszőleges számú zsoldost fogadhat. Ez utóbbinak természetesen rendszeresen kell fizetni a bérét, különben odébbáll, ráadásul az összeg a harci tapasztalattal egyenes arányban változik. Ám egy bizonyos szintre érve a zsoldosból is hős lesz, így már őt is ingyen dolgoztathatod.



Ha már szerepjáték-elem, akkor az legyen kövér: a pályákon elszórva bőven találhatsz fegyvereket, melyeket a harcosok kezébe nyomva még hatékonyabbá teheted támadásukat. Ezek sora a buzogánytól a kardon át egész a pisztolyig, sőt, a repülő gépezetig terjed, ami finoman szólva különös, lévén a történet középkori környezetben játszódik. Legalábbis elméletileg, a gyakorlatban azonban ebbe némi filmes vadnyugati érzés vegyül.

Ugye megmondtuk, hogy a játék egyedi lesz? Nincs is értelme tovább sorolni a tulajdonságait, mert látszólag sose fogynánk ki az érdekességekből, inkább még visszatérünk rá később pár oldalas bemutató erejéig.



PURGE

Fejlesztő: Freeform Interactive
Honlap: www.purgeonline.net

A hálózatban játszható elsőszemélyű lövöldözős játékok palettája finoman szólva szegényes. Gyakorlatilag három név uralja a piacot: a Quake 3, az Unreal Tournament és a Half-Life különféle kiegészítői.

A Freeform Interactive ebbe a szűk csoportba készül betörni Purge című játékával, melyben két szembenálló fél, a technokrata Rend és a mágikus Kiválasztott harcait igyekszik bemutatni.

A program két fő elemben tér el versenytársaitól: technikai oldalról a Lithtech Talon motornak köszönhetően rendszerkövetelménye alacsonyabb azokénál (PIII-500, 32 MB grafikus kártya), játékmenet szempontjából pedig a beépített szerepjáték-elemekben.

Harcba indulás előtt a játékosnak el kell döntenie, milyen karaktert indít. Csoportonként négyféle választási lehetőség van: általános harci egység, nehézgyalogos, orvlövész és gyógyító.

Minden karakter hét alaptulajdonsággal rendelkezik, melyek a csaták során nyújtott teljesítmény arányában változnak. A játékos döntheti el, ezek közül melyekre kíván koncentrálni saját maga alakítva ki karaktere lehetőségeit.



Az összecsapások célja az ellenfél utánpótlás-ellátásának megakadályozása. A harctérre lépés mindkét fél részéről térkapun keresztül történik, a fő feladat ennek megsemmisítése.

A Purge ambiciózus projektnek ígérkezik, és a jó ütemben haladó béta teszt létjogosultságát látszik bizonyítani. Az igazi megmérettetés azonban még hátra van, csak a piacra kerüléskor dől el, a nagyközönség hajlandó lesz-e helyt szorítani neki a már bejáratott nevek mellett.



ROUGHNECKS

Fejlesztő: Similis
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: www.planetroughnecks.com

A Similis különleges RTS fejlesztésébe fogott. Állításuk szerint RTS, bár, ha kicsit közelebbről megnézzük a játékot, egyszerre több kategóriába is besorolhatjuk. Vették a valósidejű stratégiák, az elsőszemélyű akciójátékok és az RPG-k általuk legjobbnak vélt tulajdonságait, majd ezt belesűrítették egyetlen programba. Mindehhez még hozzátettek egy gyönyörű motort, és az eredmény a képen jól látható...
Egyik legnagyobb újításként a Roughnecks kategóriájában (ha van ilyen) a harcrendszert emelték ki. Ennek lényege, hogy a játékosok olyan részletekre is odafigyelhetnek egységeik tevékenységében, mint például a leguggolás, a gránáthajítás, a kiegészítő tárgyak használata stb., miközben az RTS-ek új generációjában megszokott szabadon mozgatható kamerát használhatnak (néhány esetben ez rögzített lesz), és az egész játékot úgy játszhatják, mint egy stratégiát. Nem fogják a mesterséges intelligenciát sem elhanyagolni, ezen a téren is komoly munkára számíthatunk. Részletesebb leírást és több képet az újsághoz mellékelt CD-n, az „Action!” rovat keretein belül találhattok.



EVERQUEST – EURÓPAI INVÁZIÓ

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: Ubi Soft

Európában 2002. november 21-én debütál az ún. EverQuest: Rebirth, mely új, helyi lehetőségeket kínál az európai játékosoknak, ugyanekkor jelenik meg a régióban majd a Planes of Power kiegészítő is. A hivatalos európai hírek honlapja ezentúl az EQLoft lesz. A bétateszt 2002. október 21-én indul.
Mindez azt jelenti a jelenlegi álláspont szerint, hogy a francia, a német illetve az angol verziók tulajdonosai nem játszhatnak együtt (külön szerverek lesznek), és a már évek óta amerikai szervereken játszó európai játékosok vagy új accountot vesznek (és elvesztik meglévő karaktereiket), vagy kénytelenek lesznek Amerikából beszerezni a kiegészítőt. A helyzet különösen érdekesen alakul, meglátjuk, mi lesz belőle...

HANNIBAL

Fejlesztő: Arxel Tribe
Kiadó: Mindscape
Honlap: www.arxeltribe.com
Megjelenés: 2003. március 28.



Új akció-thriller játék van készülőben az Arxel Tribe háza tájékán. A játékban a jó öreg Hannibalt üldözhetjük majd Clarice Starling ügynök bőrébe bújva a játék cseppet sem barátságos világában. A The Thingben látott elemkehez hasonlók fogják felépíteni a játékot, melyhez úgynevezett „félelem” skálát fejlesztettek ki, mely a főszereplő lelkivilágát fogja tükrözni, ahogy a nyomott légkör és a szörnyű jelenetek eltorzítják világképét. A sebesülések is úgy fogják befolyásolni a játékos és a többi karakter mozdulatait és pontosságát, akárcsak az életben. Megítélésünket olyan apró dolgok határozzák majd meg, mint fegyverünk tartása: más reakciót váltunk ki valakiből, ha a fegyver csak a kezünkben van, illetve ha azzal rá is célzunk. Az MI igen összetett lesz: egy-egy szereplő viselkedését egyes tulajdonságainak összessége fogja szabályozni, mint pl. agresszivitás, megadásra való hajlam, a csapat más tagjainak befolyása adott karakterre. Az MI a párbeszédeket is a szituációnak megfelelően folytatja: egyes NPC-kre jó hatást gyakorol, ha Clarice felfedi magát, és felmutatja FBI jelvényét, míg másoknál pont az ellentétét érheti el. A sok akció ellenére a játék nagyobb előnyben részesíti majd az ellenfelek lesebzését, letartóztatását a meggyilkolásukkal ellentétben. A grafikáról az átalakított Jupiter motor gondoskodik, amely a No One Lives Forever 2 alapját is képzi. A többjátékos mód lehetőségéről egyelőre még nincs információ.



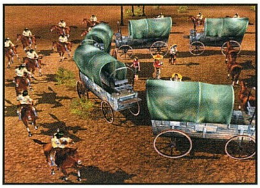


AMERICA II

Fejlesztő: Data Becker



A Data Becker az America című RTS-ének folytatásába kezdett. A téma nem mondhatni, hogy gyakran kerül terítékre, főleg az RTS-ek világában. A vadnyugat végtelennek tűnő síkságaiba és mozgalmas kisvárosaiba kalandozhatunk el 5 nép oldalán, akik a vadnyugat legalapvetőbb erőforrásaiból élnek meg. Az arany, a kő, a fa, a bőr, a fegyverek és a lovak képezik a 6 felhasználható „nyersanyagot”, viszont minden nép máshogy teremti elő, és másképp is használja fel ezeket. A mexikóiak állatokat legeltetnek, a két indián törzs a földből és bölényvadászatból él meg, a bányászok whiskeyt adnak el élelemért, az amerikaiak pedig farmokat tartanak fenn. Az összes nép közül az amerikaiak a legerősebbek, az egyetlen oldal, amely az összes erőforrást felhasználja. Mindegyik egységnek meg lesz az egyéni tulajdonsága. Például az apacs késdobáló át tud mászni az ellenséges falakon kését használva, a mexikói senorita pedig előszeretettel használ két pisztolyt egyszerre, így kétszer olyan gyorsan tud lőni. A fejlesztők megpróbálnak történelmileg is hűek maradni a környezethez, de ettől függetlenül találkozhatunk majd a filmekből jól ismert jelenetekkel, mint pl. amikor az indiánok körbeveszik az ellenfelet, és hangos ordibálás közepette lövik ki rá íjvesszőiket. A játék megjelenítéséről a NURBS nevű motor gondoskodik, és nem is végzi rosszul a munkáját. A 3D-s terep minden irányba forgatható és nagyítható lesz. A játék még nagyon kezdeti stádiumban van, de annyi tudható, hogy 30 egyjátékos küldetés mellett lehetőségünk lesz multiplayer játékra, és a beépített szerkesztő programmal saját elképzeléseinket is megvalósíthatjuk a játék megjelenésekor.



HEATH: THE UNCHOSEN PATH







Fejlesztő: Burut Software
Kiadó: GMX Media
Megjelenés: 2003 év eleje
Honlap: www.gmxmedia.net/heath

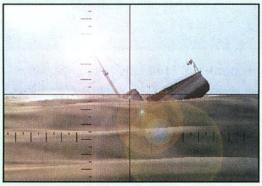
Az orosz illetőségű Burut Software Diablo-szerű szerepjátékon dolgozik. A Heath: The Unchosen Path számszerűleg sokat ígérő adatokkal rendelkezik: harmincöt jókora térképén az ötven ellenféltípuson kívül mintegy százötven nem játékos karakterrel találkozhatunk, miközben a harminc küldetés megoldásán fáradozunk. A felhasználható arzenál több mint ötszáz eltérő tulajdonságokkal rendelkező fegyverből áll, és ezt még a varázslatok és a képzettségek egészítik ki.
Ez eddig még nem hangzik rosszul, bár kimondottan hasra sem kell esni tőle, a grafika viszont az öt évvel ezelőtti, távol-keleti szerepjátékok színvonalát tükrözi. Nem feltétlenül a csúnya szóval lehet legjobban jellemezni, de a csiricsáré tájak és a rajtuk ugrándozó hupikék és tulipánpiros szörnyetegek az állóképeken kevéssé tűnnek alkalmasnak misztikus hangulat keltésére. Persze ki tudja, mozgás közben talán megváltozik a helyzet, mindenesetre nem ez a jelen legígéretesebb versenyzője.

ENIGMA: RISING TIDE

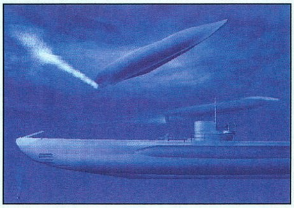


Fejlesztő: Tesseraction Games
Honlap: www.warfleet.net
Megjelenés: 2002 vége (online)

Mivel egyre több otthonban nyílik lehetőség valamilyen hálózati kapcsolatra, a korábban csupán kisebb réteghez szóló multiplayer játékok is hétköznapivá válnak, és kezdenek teljesen külön életet élni az egyszemélyes szórakozásnak szánt programoktól. Erre kiváló példa a Tesseraction Games fejlesztésében készülő, alternatív múltban játszódó Enigma: Rising Tide, mely kizárólag a netes hozzáféréssel rendelkezők számára nyújt kikapcsolódást.
Az első világháborút felidéző történetben a németek leigázták egész Európát, beleértve Nagy-Britanniát is. 1936-ra három ellenséges fél alakul ki: a németek, az amerikaiak, valamint a japánokkal szövetkező angolok. A programban változatos fegyverarzenállal felvértezett hadihajók és tengeralattjárók irányítása lesz a feladatunk (a három felsorolt fél természetesen mind felszereltségében, mind



harcászati módszereikben gyökeresen eltér egymástól) nem mindennapi grafikai megvalósítással párosítva - a járművek kivitelezése mellett a Tesseraction Games gárdája - nyílt tengerről lévén szó - a vízeffektusra és az időjárásra is rendkívül komoly szerepet fektetett. Ez utóbbinak bizony komoly ára is van: a minimális konfiguráció 800 MHz-es P3, legalább 32 MB-os videokártya és valamelyik újabb Windows-verzió. Egy komolyabb hangkártya és mikrofon sem árt, amennyiben nem akarunk lemondani a szóbeli utasítgatás élvezetéről (ennek gyakorlati megvalósítása terén természetesen felmerülnek kételyek, de mint tudjuk, a puding próbája az evés). Ha viszont minden remekül klappol, ott van annak a lehetősége, hogy bizonyos idő eltelte után még egy remekbe szabott hálózati játék is egyhangúvá válik. Ezt elkerülendő negyedévente újabb és újabb ingyenes kiegészítő csomagok látnak napvilágot új járművekkel, fegyverekkel és természetesen pályákkal.



A nagy érdeklődésre való tekintettel az alkotók úgy látták, érdemes single player változatot is kiadni, melyet nemrégiben korlátozott példányszámban piacra is dobtak. Ez persze nem jelenti azt, hogy az eredeti koncepció bármennyire is háttérbe szorult volna, hiszen az Enigma: Rising Tide végleges, online változatára szintén nem kell már sokáig várnunk.

STARSKY AND HUTCH

Fejlesztő: Minds Eye Productions
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2002. november vége
Holnap: www.empireinteractive.com

A régi motorosok még bizonyára emlékeznek a nyolcvanas évek elején hódító lökött autós cowboyokra, Starskyra és Hutch-ra, akik kaszkadőrmutatványaikkal és humoros történeteikkel kápráztatták el a nézők ezreit.
Mostanra a többi „szuperprodukció" kiszorította az ó idők hőseit a tévéképernyőről, ám az Empire Interactive szerint itt az ideje, hogy monitorainkon éledjenek újra.
Méghozzá nem is akárhogyan: autójukban ülve három sorozat hat-hat epizódját mutatják be (ezek lennének a küldetések), melyekben a jó öreg Starsky végig a kormánykereket markolássza, míg Hutch pisztolyából szórja az áldást a bűnelkövetőkre. És persze embereinknek egész idő alatt be nem áll a szájuk.
A végrehajtandó feladatok igen sokrétűek lesznek, akad köztük autós üldözés Bay City utcáin, koronatanú kísérete a reptérre, emberrablás, betörés és gyilkosság kinyomozása. A pontozás pedig az eközben végrehajtott trükkök alapján történik oly módon, mintha a műsor nézettsége nőne.
Minél látványosabb elemeket alkalmaz a játékos, annál több „ember" lesz kíváncsi a mutatványára.



PÉNZ BESZÉL

E havi pénzes híreink élére mindenképpen a Microsoft legújabb bevásárlása kívánkozik. Mindenki Billje 375 millió zöldhasú erejéig nyúlt a zsebébe, hogy a Rare konzolos fejlesztő-kiadó óriást megvásárolja, és így a Nintendo zászlóshajójából Xbox-exkluzív céget varázsoljon belőle. Kizárólag Xboxon jelennek meg hát ezentúl a konzolokon hihetetlen népszerűségnek örvendő Perfect Dark, Banjo-Kazooie, Donkey Kong és Conker „márkanevek".

Érdekes tőzsdei manőverbe fogott a THQ igazgatótanácsa. Miután úgy ítélték meg, hogy cégük papírjainak igen alacsony az árfolyama, viszont a vállalat fényes jövő előtt áll, a saját zsebükből vásároltak meg mintegy 25 millió dollárnyi THQ-részvényt. Ez ám az egészséges önbizalom.

Hasonlóan kezdődik a 3DO-vbal kapcsolatos hírünk is, ott azonban a nagyfőnök Trip Hawkins azért nyúlt a zsebébe, hogy kölcsönt adjon saját cégének. A kissé ramaty helyzetbe került kiadót remélhetőleg megmenti ez a 3 millió dollár, különben sose lesz Heroes 5-ünk...

Ilyenkor ősszel szoktak a különböző gazdasági magazinokban különféle listák megjelenni a legnagyobb forgalmú, leggyorsabban növekedő, legértékesebb cégekről. Több játékipari cég is büszkén mutogathatja ezeket a listákat: a Bioware Kanada 50 információtechnológiai csúcscége közé került be, a Sports Interactive (a Championship Manager fejlesztői) Anglia 100 leggyorsabban fejlődő technológiai cége közé, míg az Electronic Arts az USA 100 legnagyobb médiacége közé.

Az ír illetőségű Riverdeep vállalat, miután olyan, egykor nagy nevű játékcégeket vásárolt be, mint a The Learning Company, az SSI és a Broderbund, meglepő húzással kivonult a New York-i tőzsdéről. Hogy ez mire volt jó, per pillanat senki sem tudja, a történetben hamarosan újabb érdekes fordulatok várhatók.

A Sony és a Microsoft folytatja vérre és dollármilliárdokra menő küzdelmét a konzolpiacon. Előbbi a napokban hivatalosan is bejelentette a PS3 2005-ös megjelenését, utóbbi két nappal később überelt: az Xbox 2 ennél legalább fél évvel előbb a boltokba kerül.

Az Intel és a McDonald's egyaránt hajlandó volt több millió dollárt (a pontos összeg titok) lecsengetni az Electronic Artsnál, hogy termékeik szerepelhessenek a Sims Online-ban!

A Sega megállapodott a bestseller-író Michael Crichtonnal, hogy a következő regénye alapján kizárólag ők készíthetnek játékot.

A múlt hónapban már hírt adtunk a Vivendi játékos érdekeltségeinek (Blizzard-Sierra) esetleges eladásáról. Nos, az ügylet részletei körvonalazódni látszanak. A cég a VU Gamesre keresztelt játékrészleget 2003 elején kívánja kivinni a tőzsdére, és a részvénykibocsátásból 800 millió dollár körüli összeget vár. Azt hiszem, a születésnapomra veszek én is magamnak egy Blizzard-részvényt. :-)

Az eladástól függetlenül a Vivendi él, virul és felvásárol: most éppen a Ground Controllal elhíresült svéd Massive Entertainment került a birtokukba, meg nem nevezett összegért cserébe.

E havi gyászhírünk: bezárta kapuit a roppant reményteli FPS, az Y-Project német fejlesztőcsapata, a Wetska Interactive.

Miután a játéknak nem sikerült kiadót szerezniük, a befektetőjük (egy német TV-társaság) pénze elfogyott, és július óta nem tudták fizetni a 44 alkalmazottjukat, nem volt más választás. :-(

A hónap legfelháborítóbb híre: a Championship Manager következő része, a Season 02/03 Xbox-exkluzív lesz! Ez Angliában (a CM-rajongók fellegvára) biztos megdobja a fekete doboz eladásait, de mit fog kapni ezért a MS a megrögzött PC-s hívektől...

Az Infogrames igen durva, 60 százalékos leépítést hajtott végre a francia főhadiszálláson: 280 dolgozónak mutattak ajtót.

Mivel ez évi 245 millió eurós megtakarítást eredményez, a tőzsde jól reagált a hírre (az Infogrames papírjai18 százalékot emelkedtek); kérdés, mennyire akasztja ez majd meg a kiadó működését. A hírek szerint további leépítések várhatók az angol és a német Infogrames-irodákban is.

Új platformot hódít meg a Worms! Az angol előfizetők a brit Sky Digital tévécsatorna teletextjén játszhatnak a harcias kukacokkal, a TV távirányítójával vezényelve őket.

A Sony bejelentette, eladták a 40 milliomodik PS2-t! Az utolsó tízmillió eladásához ráadásul csupán négy és fél hónapra volt szükség... A 40 milliócska földrajzi eloszlása: Japánban 11, Amerikában 17, Európában és a világ maradék részén 12 millió.

A Yahoo internetes portál érdekes szolgáltatást indított be: régebbi teljes játékokat lehet tőlük egy bizonyos kölcsönzési időre letölteni. A választék húzó nevei egyelőre a GTA2, a Tomb Raider Chronicles és a Backyard Baseball, az ár pedig 5 dollár egy játék három napra, vagy tíz játékért 15 egy hónapra.

A Vivendi tíz évre leszerződött a Marvel képregény-kiadóval, utóbbi figuráinak (nem kevesebb, mint 4700 (!) szuperhős, köztük Pókember, a Penge, Hulk és az X-Men) számítógépes játékban való kizárólagos felhasználásáról. **HANCU**

> toplisták

USA
1. Battlefield 1942
2. Warcraft III: Reign of Chaos
3. The Sims: Vacation
4. The Sims
5. The Sims Deluxe
6. Mafia
7. The Sims: Hot Date
8. Medal of Honor: Allied Assault
9. Madden NFL 2003
10. Medieval: Total War

NAGY-BRITANNIA
1. The Sims: Unleashed
2. Unreal Tournament 2003
3. Total Club Manager 2003
4. Battlefield: 1942
5. Hitman 2: Silent Assassin
6. Medieval: Total War
7. Mafia: City Of Lost Heaven
8. The Sims on Holiday
9. Grand Theft Auto 3
10. Stronghold Crusader

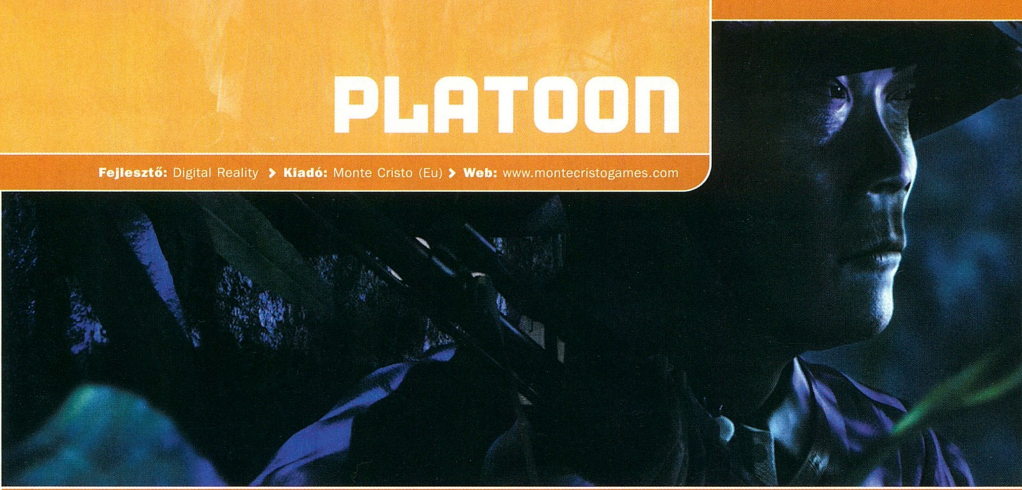
NÉMETORSZÁG
1. Mafia
2. Battlefield 1942
3. Medieval: Total War
4. Morrowind
5. Stronghold Crusader
6. Warcraft III: Reign of Chaos
7. Tactical Ops
8. Grand Theft Auto 3
9. The Sims
10. Neverwinter Nights

FRANCIAORSZÁG
1. The Sims Deluxe
2. Neverwinter Nights
3. Unreal Tournament 2003
4. Warcraft III: Reign of Chaos
5. Battlefield 1942
6. Morrowind
7. The Sims: Vacation
8. The Sims: Hot Date
9. Cossacks: Back to War
10. Grand Theft Auto 3

amazon.com előrendelés
1. EverQuest: Planes of Power
2. Rollercoaster Tycoon 2
3. Civilization 3: Play the World
4. Combat Flight Simulator 3
5. Age of Mythology
6. Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
7. Medal of Honor: Spearhead
8. Harry Potter and the Chamber of Secrets
9. Star Wars Galaxies
10. Sims Online

PLATOON

Fejlesztő: Digital Reality **> Kiadó:** Monte Cristo (Eu) **> Web:** www.montecristogames.com



Martin Lionsdale neve valószínűleg még nem mond neked semmit, hacsak nem csüngsz nap mint nap az interneten játékhíreket böngészve. Pedig ő lesz, akivel együtt csöppensz egy katonai akadémiáról éppen kikerült amerikai fiatalember viszontagságos kalandjaiba, az ő naplójába tekintve kapod meg majd feladataidat, megismerheted benső érzéseit, és tanúja, sőt aktív részese lehetsz főhadnaggyá válásának is...

Nagy a hajtás a Digital Reality háza táján, hiszen nem csak a Haegemoniát kell leadniuk hó végéig, hanem a még egy éve sem készülő Platoont is. Ez volt most az apropója annak, hogy felkerestük a fejlesztőket, mutassák be, hogy is áll a játék, amely már túl van a bétateszteken, és mint kiderült, az utolsó simításokat végzik rajta. Kérdéseinket a játék bemutatása előtt, közben és után tettük fel, de Dauby rendületlenül állta a sarat, bemutatott és válaszolt. :)

Mindenek előtt egy nagyon fontos kérdés, számíthatunk-e Platoon demóra?

- Igen, már készül, a mérete kb. 115 mega lesz.

Mióta fejlesztitek a játékot, és hány ember dolgozik rajta?

- A Platoon 11 hónapja készül, abszolút a nulláról kezdtük, csak egy grafikus motorunk volt, melyet jelentősen át kellett alakítani. Kezdetben tízen dolgoztunk rajta, ma már a csapat 15 főből áll.

<Közben láthatjuk a kezdőképernyőt, fantasztikus zene szól, a szakasz tagjai élik mindennapjaikat a táborban, a látvány és a hangulat számomra megdöbbentő.>

Mit lehet ennyi idő alatt kihozni egy játékból, mennyire sikerült megvalósítani terveiteket?

- Természetesen több helyen alkut kellett kötnünk, hiszen a szoros határidők miatt nem valósíthattunk meg mindent, és néhány olyan elem is kimaradt, amit a játékhoz készített szerkesztő már tud, de itt még nem használjuk ki. Az egyjátékos hadjárat 12 küldetésből áll, de nem kell megijedni, mert ez nehéz fokozatban bőségesen elég lesz, annál is inkább, mert a missziókon belül nincs mentési lehetőség.

Ez kicsit ijesztően hangzik, volt már olyan program (Dark Omen), amelyik pont ebbe bukott bele, ti nem féltek ennek a veszélyétől?

- Úgy gondoljuk, bőven van lehetőség a taktikázásra, a játékos bármelyik pillanatban megállíthatja a játékot, és minden egyes katonának kiadhat parancsokat, tehát a győzelem nem a reflexeken múlik, így a mentési lehetőség hiánya egyben kihívást is jelent. Az egyes küldetések teljesítése után egyébként a program automatikusan ment, és a sikeres missziókat újra is lehet játszani más taktikával nekikezdve, vagy más nehézségi fokozatba kapcsolva is.

<Kezdődik az első misszió. A napló átolvasása után hősünket kis csapatával a buja dzsungel által övezett úton láthatjuk. A katonák óvatosan haladnak, parancsra körülkémlelnek, hiszen látóterük behatárolt, és a távol a homályba vész... Vezetőjük úgy dönt, nem használják ki a környezet védelmi lehetőségeit, haladnak egyenesen előre.>

Milyen lehetőségeket kapnak a katonák a terepen, és milyen mozgásformák vannak? Látom, az egyes emberek külön irányíthatók, vannak alakzatok is?

- A helyrajzi adottságok kihasználása rendkívül fontos része a játéknak. Mint látjátok, a területekről azonnal információt kaptok, milyen védettségi bónuszt jelentenek az ott tartózkodók számára. Minden tereptípusnak van védelmi (%), valamint bentről ki, illetve kintről belátási adata is (m). Ezen felül a katonák mozgása, illetve testhelyzete is számít (fekvés, gyaloglás, futás). A különböző mozgások befolyásolják az állóképesség (stamina) értékét, így a kúszó egységeknek a magas védettségért a fizikai fáradtságot kell elviselniük. Az embereink egy része hős (különleges, egyedi képességgel), őket külön kell irányítanunk, és nagyon kell rájuk vigyáznunk, mert halálukkal a misszió már kudarcba is fulladt. A többiek között akadnak csoportokba szedett egységek is, velük különböző alakzatokat vetethetsz fel.

Ez a védettség a találati esélyre hat vagy a sebzésre? A különböző bónuszok összeadódnak?

- Mindkettőre hat, és a bónuszok összeadódnak, igen. Tehát a bokrok közt kúszó egységet nehezebben fedezik fel, találják el, és a sebzés mértéke is csökken.

<Óriási területen elterülő pálya tárul a szemünk elé, és Dauby meglepi Pellus mestert is, a Haegemonia team oszlopos tagját, amikor megmutatja neki a dzsungelbe zuhant űrhajót... Mégis volt idő egy kis easter eggre. ;-)>

Hatalmasnak tűnik ez a terület. Mekkora a legnagyobb pályák mérete?







- A legnagyobb pályák 1 km x 1 km-esek. A programban minden méretarányos, igyekeztünk minél inkább a valóság visszaadására törekedni.

Ezt hallani a hangokon is, bár egy szót sem értek a vietkongok szövegeiből.

- Ezeket a mondatokat vietnámiak lektorálták, így aki ért ezen a nyelven, biztosan nem fog panaszkodni. :-)

Azt mondtad, minden egységet mi irányítunk. Mit tesznek ők, ha nem kapnak parancsot?

- Maguktól semmit sem.

Ez azt jelenti, hogy ha lőnek rájuk, még csak el sem menekülnek?

- Igen. Ez azért van így, mert a küldetésekben korlátozott mennyiségű ember (missziótól függ, de legfeljebb 20) és készlet áll a rendelkezésedre, ezért nem akartuk, hogy ők esetleg elpazarolják az értékes lőszereket (rakéták, aknák, gránátok stb.) vagy egyéb szükséges dolgokat (pl. az orvos a szérumát). Ha támadás ér bárkit, azonnal értesítést kapsz, és a pillanat álljt aktiválva (szóköz) intézkedhetsz a te taktikádnak megfelelően, és ennyi ember vezénylését bőven át lehet látni.

Fix készletekkel indulunk és ezeket osztjuk be, vagy kaphatunk utánpótlást is?

- Ez mindig a küldetéstől függ, a történet során kiderül(het). Az a biztos, ami nálad van. <cinkos mosoly>

Ha már ennyire ki van mérve minden, legalább felszedhetjük a megölt ellenfelektől, ami megmaradt?

- Nem: nagyon furán hatna, hogy katonáid számukra vadidegen fegyverekkel flangáljanak tovább...

Mi a helyzet az ellenfelet irányító AI-val?

- Ezt nagy gonddal alkottuk meg, és a szerkesztőben a pályatervezők nagy szabadságot kaptak. Így előfordulhat, hogy ugyanaz az egységtípus másként viselkedik azonos pályán. Lehet, hogy lesz, aki megpróbál elmenekülni, míg a másik katona a haláláig küzd.

Mint láthatjátok, az ellenfeleknek van bizonyos hallótávolsága is, így ha például meghallják a lövöldözést, társaik segítségére siethetnek... <Dauby csapata éppen vesztésre áll, mert több helyről segítség érkezik az ellenfél oldalán...>

Lesznek-e járművek a Platoonban?

- Igen, tankot és APC-t magad is irányíthatsz, míg látványszinten kétféle helikopter és egy teherautó tűnik majd fel – mindez az amerikai oldalon. A vietkongok járműveiről nem lebbenteném fel a fátylat.

Lesz-e a játékban multiplayer küldetés?

- Igen, négy, jellegében teljesen eltérő pályát terveztünk kizárólag erre a célra, és ezeken 2 játékos játszhat egymás ellen. Itt említeném meg, hogy a multiplayer játékokban a vietkong oldalt is lehet választani.

Nem gondoljátok, hogy ez és a 12 egyjátékos küldetés kevés lesz? Tervezitek további térképek, pályák kiadását?

- Igen, feltétlenül tervezzük új, internetről letölthető térképek kiadását a későbbiekben.

Mi a játék minimum konfigurációja?

- Pentium III 700 MHz, GeForce 2, 256 MB RAM

Végül még egy fontos kérdést engedjetek meg; készül-e magyar verzió a programból?

- Igen, a teljesen honosított verzió 2002. november 20-án jelenik meg, és a szinkronban olyan ismert színészek vettek részt, mint Galambos Péter, Rátóti Zoltán, Barbinek Péter és Sörös Sándor.

Köszönöm az interjút és a hangulatos bemutatót, kitartást a 2 hetes hajrá időszakára!

- Köszi! ■ LILY

> A SZAKASZ

A játék nevének elhangzása után elkerülhetetlen az asszociáció Oliver Stone 1986-ban megjelent, azonos című alkotására, „A szakasz"-ra (Platoon). A 4 Oscar-díjas mű a rendező/író saját élményei alapján készült, és a háborús film műfajának klasszikusaként naturálisan és őszintén ábrázolja a poklot, melyben „az első áldozat az ártatlanság".

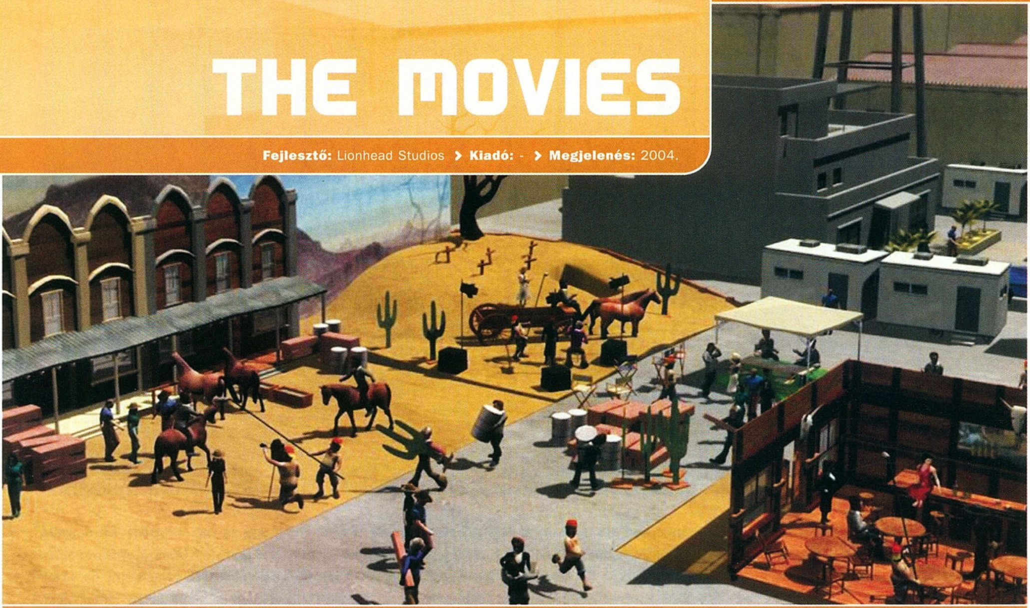
Nem csoda hát, hogy a Metro-Goldwyn-Mayer logo felbukkan a Digital Reality programjában, bár a játék és a film cselekménye csak egyetlen ponton találkozik, és így kerülhet bele az „Elias őrmester halála" jelenet.

> FEJLESZTŐK FOGYASZTÁSA

Ami elsőre megdöbbentett a DR „műhelyében", az a konyha hatalmas üdítőkészlete volt. Kérésemre utánaszámoltak, és kiderült, a Haegemonia és a Platoon csapata együtt 450 liter kólát és 240 liter rostos üdítőt fogyaszt el havonta. A kávéról nem esett szó... :)

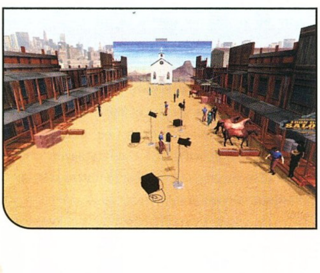
THE MOVIES

Fejlesztő: Lionhead Studios › **Kiadó:** - › **Megjelenés:** 2004.



„Siker, pénz, csillogás a mozivásznon
Pucér nők, s annyi más érdekes
Siker, pénz, csillogás: ez az álmom
Moziba járni érdemes...“

- valahogy így énekelt anno Laár András, és több, mint másfél évtizednek kellett eltelnie ahhoz, hogy valaki továbbgondolja kicsit az ötletet, miszerint moziba nemcsak járni érdemes, hanem magát a mozit csinálni is. Mivel az ötlet továbbvitele magától Peter Molyneux-től származik, ez már önmagában is érdemes egy kósza szemöldökemelésre, hát még ha azt is megtudjuk, hogy az új Lionhead-játékban a teljes mozitörténelmet átírhatjuk és/vagy fenekestül felforgathatjuk...



Peter Molyneux-nek azért lehet jó lenni, mert bármilyen játékstílus van éppen divatban, ő csak beletúr a múltjába, és holtbiztosan elő tud kapirgálni valami klasszikust, ami pont illeszkedik az adott műfajba, és kiindulásként lehet használni az aktuális sikerjátékához.

Most ugye éppen a Sims, meg az ilyen-olyan Simek és Tycoonok a menők, emberünk tehát addig keresgélt a polcon, amíg bele nem akadt a Theme Hospitalba és a Theme Parkba. Ohó – mondta az öreg -, az alap megvan, most már csak valami jó kis ötletes környezetet kell kitalálnom hozzá, micsoda szerencse, hogy magammal hoztam a Bullfrogtól ezeknek a Theme-cuccoknak a fejlesztőit is ide, a Lionheadbe...

Az említett környezet is hamar megvolt. Aki csak egyszer is belegondolt, hogy milyen jó is lenne újraforgatni a Titanicot Tarantino forgatókönyvével, Woody Allen rendezésében, Jackie Chan és Jenna Jameson főszereplésével, tudja a varázsszót: Hollywood!

AZ EMBER NÉHA FILMSZÍNHÁZBA VÁGYIK. A The Moviesban egy filmstúdiót kell felépítenünk és az ügyes-bajos dolgait intéznünk a nullától való indulástól a százmilliós kasszasikerekig és a tucatszám besöpört Oscar-szobrocskákig. A móka a '20-as években kezdődik, ekkor még aránylag egyszerű a dolgunk, bár a lehetőségeink is nagyon behatároltak. A fekete-fehér némafilmek ideje ez, nagyjából ekkorra datálódik Chaplin híres mondása, miszerint: „Én egyszer s mindenkorra a minőség mellett tettem le a voksomat. Sosem készítek heti két filmnél többet.” A szűkös anyagi és technikai keretek ellenére a filmkészítés alapjai már ekkor is nagyjából ugyanazok, mint száz évvel később. Először is a forgatókönyvet kell megíratni: nekünk csak a műfajt (western, sci-fi, vígjáték, krimi stb.), és ezen belül a stílust három tényező, az erőszak, a romantika és a realitás mértékének finomhangolásával kell meghatároznunk.

Ha elegendő pénzünk volt a legjobb forgatókönyvíróra, folytatódhat a remekmű készítése a díszletek beszerzésével. Itt lehet ügyesen spórolni, meg felhasználni a már kész díszleteinket, de ne vigyük túlzásba, a közönség nem fog rajongani, ha ugyanazt a színhelyet túl sokszor látja. Ha a stúdiónk területe megfelelően nagy, megtarthatjuk a drága pénzen vett régi díszleteinket, de ha nem, kénytelenek vagyunk lebontani...

Ha a színhelyek is készen vannak, már csak a stábot kell összetoboroznunk: színészek, rendező, operatőr, meg még ezeregy kiegészítő szakember – Molyneux szerint a filmek végi kilométeres stáblistán látott minden egyes foglalkozás vissza fog köszönni a játékban (kivéve az executive producert, mert arról tulajdonképpen senki nem tudja, hogy mit csinál :)!

A legfontosabb persze a megfelelő színészek összeválogatása, ami az idegesítő sztárallűrjeik és arcátlanul magas gázsijuk miatt nem lesz egyszerű – de hát, na bumm, ha Arnie bátyó nem ér rá az ak-

tuális Terminátor-epizód forgatásakor, majd megcsináljuk a Will Smith-szel, mit veszíthetünk...?

CSAPÓ! Kezdődhet a forgatás! A játék egyik legszórakoztatóbb része jön, ugyanis botcsinálta rendezőként az egyes jelenetekbe is beleszólhatunk a már említett három csúszkát (erőszak, romantika, realitás) real-time állítgatva a felvétel alatt - a színészek hűen követik az így kiadott utasításainkat. Ide valami elképesztően kimunkált AI és animációs rendszer kell, de a dolog úgy tűnik, működik, Molyneux legalábbis nagy sikerrel szokta mutogatni különféle kiállításokon azt a western-jelenetet, amelyből először (a realitás és az erőszak-csúszka maximumra tolásával) kőkemény csonttörős-véres verekedést, majd a realitás mínuszba vételével a Bud Spencer-filmeket idéző „light" bunyót varázsol, később felforrósítja a főhős és a főhősnő között a levegőt a romantika-csúszka tologatásával, sőt, néha ilyenkor a realitás-fokot is megemeli spontán szexjelenetet létrehozva a közönség nagy örömére... Miután áldásos közreműködésünkkel (vagy a nélkül, nem kötelező a móka) felvettünk pár jelenetet, még rászabadíthatjuk az utómunkázó brigádot (erre persze a húszas években vajmi kevés lehetőségünk lesz), majd a játék egy félperces előzetes trailert vág össze a műből, amelyet eltehetünk emlékbe, és/vagy feltehetünk a netre felebarátaink okulására. Most már csak a marketinggépezetbe kell beledobálnunk néhány fájdalmasan vastag pénzköteget, és várhatjuk is, hogy teljesít a mű a mozipénztáraknál, és kezdődik is az egész elölről, remélhetőleg sokkal nagyobb költségvetésből.

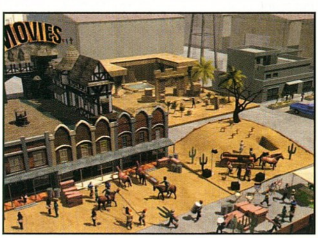
A TECHNIKA ÖRDÖGE. Ez már így önmagában is érdekesnek tűnik, de csak most jön a java: a moziipar elmúlt száz évében lezajlott, és napjainkban is csak egyre gyorsuló fejlődés modellezése. Ez megint befektetés kérdése: ha elég pénzt és a legjobb szakembereket fordítjuk kutatásra, mi találhatjuk fel a hangosfilmet (később a sztereót, a dolby surroundot), a színes technikát, mi alkothatunk először animációs filmet, számítógép-generálta trükköket, digitális szereplőket, de akár 3D-s, hologramos megjelenítést, vagy szagosfilmet (smell-o-vision, nem vicc, tényleg vannak ilyen kísérletek a való életben is!) is. A technikai fejlődés mellett állandó harcot folytathatunk a cenzúrával is. A húszas években a filmvásznon nem villanhatott ki egy női boka a szoknya alól, nem mutathattak egyetlen csepp vért, egy csók már pornográfiának számított! (Mondjuk elnézve azt a szennyet, ami néha ma a moziból meg a tévéből özönlik, lehet, hogy ezek voltak a szép idők...) Könnyű elképzelni, hogy milyen sors várna ránk, ha ebben az időben mutatnánk be egy Amerikai Pite-stílusú gusztustalankodós vígjátékot... A cenzúra ellen lassan, lépésről lépésre nyerhetünk teret, de ha direkt erre fekszünk rá, készíthetünk csupa botrányfilmet is, akár évtizedekkel a való életbeli megfelelőjük előtt megalkotva például a Nagy zabálást, a Krisztus utolsó megkísértését vagy a Hairt. Ez ám a kihívás az igazi mozirajongónak! A játékban az idő folyása még egy dolgot befolyásol: a színészek (és az összes egyéb emberünk) is öregszenek (ez látványban is megjelenik a Project Egóból kölcsönzött programrészeknek hála), ami újabb bonyodalmakat okoz, nyilván más szerepekre használhatjuk a húsz éves Brigitte Bardot-t és az ötven éveset, de ezt ő maga velünk teljesen ellentétesen fogja gondolni...

De ha már a technikai fejlődéssel kezdtem a bekezdést, hadd kanyarodjak is vissza oda, méghozzá a játék technikai hátteréhez. Nos, erről vajmi keveset tudni jelenleg, valószínűleg a Black & White engine-jén alapul majd az egész, de különösebb grafikai varázslatok nélkül: Molyneux a Theme-sorozat hagyományaihoz híven igen alacsonyan próbálja tartani a gépigényt. A színészek élethű megjelenítéséhez külön arcmodellező és -animáló rendszer készül, amellyel bármelyik sztár fizimiskáját könnyű lesz előállítani – és itt jön a trükk: nem a fejlesztőknek, hanem a játékosoknak! Ugyanis ha a Lionhead akarná az összes hollywoodi híresség arcberendezését beletenni a játékba, az nagyjából százharminc évnyi engedélybeszerzési tortúrát jelentene, viszont ha a kedves játékos fa-rigcsálja bele a játékba kedvencei arcát, ahhoz az égvilágon senkinek semmi köze. A nagy copyright-kikerülő hadműveletre valószínűleg az abszolút nem hivatalos patch-ek teszik fel a koronát, amelyekben jótét lelkek majd közkinccsé teszik a filmvilág összes sztárjának arcképét...

SPEKULÁCIÓK ÉS VÉGSZÓ. A The Movies online vonatkozásairól a fejlesztők egyelőre nem sok konkrétumot ejtettek el, de amit igen, az roppant érdekesnek tűnik. Minden egyes filmünkhöz a játék automatikusan generál egy weboldalt, s az így létrejövő online közösségben szabadon nézegethetjük, kritizálhatjuk és értékelhetjük játékostársaink filmjeit (illetve a kis félperces trailereket). Az értékelések alapján havonta osztanak online Oscar-díjat (nem tévesztendő össze az offline játékban évente osztogatott szobrocskákkal), ami óriási megtiszteltetés, és extra jutalommal (dedikált Lionhead-ajándékok) jár. Teljes online játékmódról, ahol minden játékos ugyanabból a színész- és szakember-gárdából dolgozik, a filmjeik pedig egymással versengenek a mozipénztárnál és a díjkiosztó gálákon, egyelőre nem esett szó, de már első látásra is olyan óriási lehetőségek rejlenek benne, hogy nem hiszem, hogy kihagynák. Mindenesetre spekulációkra még bőven van időnk, lévén a játék másfél ével belül biztos nem jelenik meg (bár már idén január óta folyik a munka rajta), sőt, még kiadója sincs, bár nem hiszem, hogy Molyneux-nek attól kellene félnie, hogy nem is talál... És ha már KFT-vel kezdtem, hadd fejezzem is be azzal (ma ilyen dalos kedvemben vagyok :) ■ **HANCU**

„Ülünk a székben és bámuljuk a filmet
Előttünk pereg egy elvarázsolt élet
És amikor véget ért
Jót szórakoztunk a pénzünkért"

> **SZTAHANOV ELVTÁRS LELKES KÖVETŐI**
>
> Ahhoz képest, hogy a Lionhead pár éve Molyneux lakását bitorolta főhadiszállás gyanánt, és alig egy tucat alkalmazottat számlált, egész szépen kinőtte magát az utóbbi időben. Ma már két szatellit-stúdiójukkal együtt (ezek a cégen belüli független kis fejlesztőcsapatok) összesen hat projectet futtatnak párhuzamosan, ami alighanem szabadfogású világrekordnak számít a szakmában. Lássuk csak:
>
> - Először is ott a Black & White 2 (valamint tervszinten a sorozat további tagjai egészen az ötödik részig), és a konzolokra készülő Black & White Next Generation. Szintén konzol-oldalon nyomul az „ősember-szimulátor" BC és a nemrég átkeresztelt Fable, az eddig Project Ego néven ismert álom-szerepjáték. Az ötödik versenyző a The Movies, a hatodik pedig a hétpecsétes titokként kezelt Dimitri, amelyről a nevén kívül képtelenség bármit is kiszedni Molyneux-ből. Szép kis lista, reménykedjünk, hogy a Black & White gyenge három-négy éves fejlesztési idején a srácoknak kicsit sikerül javítaniuk, és nem a Lionhead elkövetkező húsz évre vonatkozó kínálatát soroltam itt fel...





BLITZKRIEG

Fejlesztő: Nival Interactive > **Kiadó:** CDV > **Megjelenés:** 2003. március 28.











Blitzkrieg, azaz villámháború. Így nevezték azt a taktikát, amelyet a németek oly sikeresen alkalmaztak a második világháborúban (különösen 1939 és 1942 között). Ez a hadviselési stratégia elsősorban az ellenséges gócok mögé kerülő gyors páncélosalakulatokra és bekerítő manőverekre épült, de nagy szerepet kapott benne a zuhanóbombázók tömeges alkalmazása és a már szétzilált ellenséget szemből támadó motorizált gyalogság is. Számtalanszor kipróbálhattuk már e módszer sikerességét számítógépes játékokban, de az eddig csak körökre osztott stratégiákat (Rage of Mages I-II, Etherlords) és egy szép emlékű akciójátékot (Evil Islands) készítő, orosz illetőségű Nival Interactive jóvoltából tavasszal ismét „blitzelhetünk" minden eddiginél életszerűbb környezetben. A villámháborúról elnevezett real-time stratégia ugyanis nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy ötvözze a két legutóbb megjelent hasonló témájú játékot. Ha hinni lehet a híreknek és az E3-on látottaknak, a Blitzkriegben a Combat Mission realizmusa találkozik majd a Sudden Strike 2 részletgazdag látványvilágával. Nyálcsorgás indul, három és...

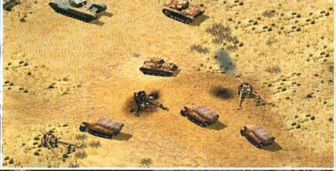
MINDEN KEZDET NEHÉZ. A virtuális világég(et)ést a németek, a szövetségesek és a szovjetek oldalán élhetjük át 3 hadjárat 24 küldetésében. Ez nem tűnik soknak, de hála egy játéktervezői blikkfangnak, ennél jóval több misszióval fogunk játszani. A két tucat csata ugyanis csak a játék kemény magja lesz, történelmi ütközetek élethű lemodellezése Lengyelország lerohanásától kezdve El Alameinen át Normandiáig.

Ezeken kívül azonban végtelen számú véletlengenerált küldetésre nyílik majd lehetőség, és a játékos fogja eldönteni, hogy a soron következő csata milyen legyen. Alapjáratban mind a 24 grandiózus haditett borzalmasan nehéz lesz, viszont a random missziók egyre inkább könnyítik majd azokat (hál' istennek nem AI-butítással, hanem például az egységek variálásával). Ez a szisztéma tehát egyfajta beépített nehézségi skálának is megfelel: igen keménynek fogjuk érezni a játékot, ha a fő ütközetek előtt csak egy-egy mellékküldetést játszunk, ellenben 10 zsinórban teljesített véletlen pálya után gyerekjáték lesz akár a sztálingrádi csata is. (Mondanom sem kell, a random-térképet a skirmish opcióban és a 16 játékosig terhelhető multiplayer játékmódokban is megtaláljuk majd.)

HUMÁNERŐ-MENEDZSMENT. A program játékmenetbeli megoldásait már láthattuk a korábbi stratégiákban, de mint tudjuk, jó helyről lopni nem bűn, és a Nivalos srácok nagyon értenek a régebbi ötletek újrahasznosításához (lásd Etherlords). Itt van mindjárt az erőforrás-kezelés: a Blitzkrieg követi majd a mai RTS-ekben tapasztalható trendet, miszerint nincs építkezés és gyűjtögetés, de nem intézi el csupán ennyivel a nyersanyagkérdést. Az egységeknek ugyanis üzemanyagra és munícióra lesz szükségük, amit a hátországi bázisról kell elszállítanunk hozzájuk. A taktika megtervezése során tehát a megfelelő utánpótlásvonal kiépítése legalább olyan fontos lesz, mint a támadó és védekező hadmozdulatok megtervezése. Ráadásul elesett egységeinket nem lehet majd hipp-hopp pótolni, úgyhogy a Warcraftos beidegződések igen rossz taktikát – és sok-sok gazdátlan dögcédulát – eredményezhetnek. Néhány kisebb egységet hívhatunk ugyan erősítésként, de ezek számát igencsak végesre tervezik, ezért inkább a veszteség minimalizálására lesz érdemes törekednünk – már csak azért is, mert a jó öreg RPG-elemek ebből a játékból sem maradnak ki, embereink harci képességei egyre jobbak lesznek a túlélt csaták függvényében.

MINT A VILLÁM(HÁBORÚ). Ez a fajta taktikai RTS-felfogás talán a lehető legreálisabb a szóba jöhető megoldások közül, az életszerűség azonban az egységeknél és az AI-nál mutatkozik meg igazán.

A fejlesztők nem érték be 20-30 unalomig ismert tankkal és repülővel, hanem a II. világháború szinte összes harci eszközét lemodellezték. Körülbelül 200(!) egységfajtával nyomulhatunk majd. A 7TP lengyel harckocsitól kezdve a német „állatkertig" (Panther, Tiger, Elefant), a Stukától az IL2-esig, a nagy lőtávú nehézlövegtől a szárnyas bombáig gyakorlatilag az összes korabeli légi és földi egységet megtaláljuk a repertoárban. Külön érdemes emlí-





tést tenni a gyalogosokról (belőlük a játék 40 különbözőt tart számon), akiknek – más programok katonáival ellentétben – igen fontos szerepük lesz a csatákban: egyesek pontonhidakat építenek majd, mások ellenséges tankok lánctalpait teszik tönkre, megint mások lövészárkot ásnak. És akkor nem is beszéltem még azokról, akiknek fegyver van a kezében, és akik ellenséges lövegeket is el tudnak foglalni...

Végül mellékesen megjegyezném, hogy korhű tereptárgyból is készült nagyjából 350 féle, és a vérpistikék legnagyobb örömére mindegyik objektum szétlőhető... Ez a sok szép alakulat megfelelő AI nélkül mit sem érne, ám az E3-as bemutatóból az tűnt ki, hogy ezzel sem lesz gond. A blitzkrieg-stratégia remekül alkalmazható a monitoron, a mélyen előrenyomuló páncélosokat, az ugyanarra a területre többször lecsapó bombázóköteléket és a villámháború többi védjegyét a gép is korrekten használja. A készítők nagy büszkén felhívták a figyelmet arra is, hogy az AI nem csal, ugyanolyan esélyekkel és egységstatisztikákkal indul, mint a játékos. Speciel én ettől nem estem hanyatt: szomorú időket élünk, ha ezt külön kell hangsúlyozni...

POLIG-OFF. A játékelemek mögött szerénykedő technikai háttér bevallottan elavult. A készítők nem ragaszkodtak a „minden poligon"-elvhez, csak a tereptárgyakat és az egységeket modellezték 3D-ben. A játéktér régi ismerősünk, a gyönyörűen megrajzolt izometrikus térkép, amelyen egy számunkra láthatatlan hálónak köszönhetően az egységek mégis 3D-ben gondolkodnak (tehát ügyelnek a domborzati- és terepviszonyokra). Poligonokkal való szenvedés helyett a készítők inkább arra koncentrálnak, hogy a minden apró hang- és látványeffekt, minden puskadörrenés és füstgomoly a helyén legyen a játékban. Érzésem szerint ez a felfogás egyáltalán nem fog hátrányára válni a programnak, látszik, hogy a Nival fejlesztői mindent ki akarnak hozni ebből a felemás 2D/3D megoldásból. A Blitzkrieg fantasztikusan nézett ki az E3-on, és kis hazánkban nem utolsó fegyvertény, hogy már az ajánlott konfigurációja is megáll PIII 600-nál és 64 MB RAM-nál...

MODUNKBAN ÁLL. A végére hagytam azt a szempontot, amelyik meglátásom szerint egyre nagyobb szerepet kap majd a jövő játékaiban: a Nival Interactive programja teljesen mod-barát lesz, példát vehetnek róla más fejlesztőcégek. Két editor is készül a Blitzkrieghez, az egyikben az önjelölt Rommelek és Guderianok szerkeszthetnek majd küldetéseket és hadjáratokat, a másikban pedig a játékosok mikroszinten nyúlhatnak hozzá a programhoz. Ez utóbbiban meg lehet majd változtatni az egységek és az objektumok minden egyes értékét, a textúrákat, a hangokat vagy akár az effekteket, a grafikusi tehetséggel megáldottak pedig új egységmodelleket is gyárthatnak. Nem csoda, hogy legalább fél évvel a játék megjelenése előtt máris tekintélyes méretű „community" verődött össze, és egymás után nyílnak a fansite-ok. Ha tehát a Blitzkrieg megfelel a várakozásoknak, és a távárisok nem szúrják el valami bosszantó apróssággal (kényelmetlen interface, rossz kezelés), igen gazdag utóélete lesz a programnak. Bizodalmunk ebben legyen... „és tartsuk szárazon a puskaport"... ■ **STÖKI**





STORMREGION: PANZERS

Fejlesztő: Stormregion › **Kiadó:** ? › **Megjelenés:** 2003 vége



A SWINE óta meglehetősen nagy csend honol az egyik hazai fejlesztő-sikercsapat, a Stormregion háza táján. Sejtettük ám, hogy ez vihar előtti csend, de nyár közepe óta hiába kopogtattunk a csapat ajtaján, a „sajnos még nem mondhatunk semmit, tudjátok, titoktartási nyilatkozat...” válasz mindig az útját állta a további kérdezősködésnek. Kitartásunkat azonban siker koronázta, és abban a percben lecsaptunk a csapatra, ahogy véget ért a nagy titoktartás...

Hello. Először is néhány szót magadról: ki vagy, mióta vagy a SR kötelékében, mi a feladatod? Sziasztok! Bánki Horváth Attila, a csapat egyik alapítója vagyok, és mint vezető designer veszek részt a fejlesztésben.

Mielőtt rátérnénk a Panzersre, mesélj a SWINE fogadtatásáról: milyen volt a visszhang a játékosok, a sajtó és a terjesztők körében? Aki vette a fáradtságot, és kipróbálta a játékot, hamar megkedvelte. Ideahaza és külföldön igen jó visszhangra talált mind a gamerek, mind a sajtó oldaláról, persze kivételek mindig vannak.

Esetleges SWINE-folytatás, vagy add-on szerepel a terveitek között? Ötletünk és tervünk már van a folytatásra, de egyelőre most második világháborús hangulat uralkodik a fejlesztési bázisunkon, így minden energiánkat a Panzersre fordítjuk.:)

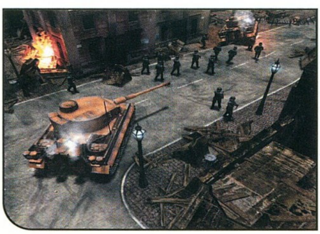
Miért éppen a II. világháborút választottátok háttérnek az új játékotokhoz? Mindig is terveztük, hogy készítünk legalább egy 2. világháborús stratégiai játékot. Nem csak a csapatban, de mint kiderült a játékosok körében is ez az egyik legnépszerűbb, legismertebb téma.

Na, akkor térjünk rá a Panzersre, mesélj, mi is lesz ez, mintha semmit se tudnék róla! :) Már a nevéből adódik, hogy ez 2. vh-s taktikai stratégiai játék, amelyikben választhatunk a Szovjet-Orosz, az Angolszász és a Német harcoló felek között. A közel 30 küldetés rendkívül változatos, izgalmas, és rengeteg in-game animáció teszi élvezetesebbé, látványosabbá.

...akkor három kampány lesz 10-10-10 küldetéssel? Pontosabban 14 német, 9 Angolszász, és 7 Szovjet. Egy küldetés ettől függetlenül akár több pályából is állhat. A játékos egy különleges különítményt irányít, amely küldetéstől függően 4-16 egységből állhat.

Találkozhatunk híres és kevésbé ismert történelmi személyiségekkel, hősökkel pl.: Montgomeryvel vagy Rommellel.

A küldetések előtt mi rakjuk össze a csapatot az adott keretből, és persze érdemes odafigyelnünk







rájuk, mivel az egységeink fejlődnek, és továbbvihetők a következő küldetésekre.

Történelmi vagy fiktív csaták és bevetések lesznek a játékban? A küldetések nagy része valamilyen történelmi eseményhez, nagyobb csatához (pl. Sztálingrád) köthető, de a játék tartalmazni fog fiktív elemeket is.

Említetted Sztálingrádot: ezek szerint lesznek olyan nagyobb csaták, amelyekben AI irányította szövetségeseink is vannak, és mi csak egy kis szerepet vállalunk a hadmozdulatokból? Igen, lesz olyan küldetés, amelyikben a mi különítményünk csak asszisztál a gép által irányított főseregnek. A több mint 100 élethű és méretarányos jármű mellett nemzetenként több mint 10 féle különböző fegyvernemmel rendelkező gyalogos csapattal bővül az arzenálunk. A gyalogosaink 2-5 fős csapatokból állnak, és nemcsak látnak, hanem hallanak is. Az épületeken belül mozoghatunk velük, és akár gyilkos tüzet is zúdíthatunk a kint tartózkodó ellenséges egységekre.

Hmmm... ez azt sejteti, hogy az épületek is lerombolhatók lesznek. Igen, a legtöbb épületet lerombolhatjuk, sőt, némelyik romon keresztül is gázolhatunk. Még nagyon sok mindent mesélhetnék, de a többi maradjon meglepetés :).

Hogy áll most a játék, mióta zajlik a fejlesztés, és hányan dolgoztok rajta? A fejlesztés még korai stádiumban van, és 14 markos legény éjjel-nappal dolgozik azon, hogy jövőre kellemes időtöltést szerezzünk a játékosoknak. Idén tavasszal kezdődtek a munkálatok, de még sok munka van hátra.

Ha egy mondatban kellene megfogalmaznod, mitől lesz jobb a Panzers a konkurenseinél, mit említenél? Jelenleg nincs olyan stratégiai játék a piacon, amelyik kombinálná a 2. vh-s környezetet az RPG elemeivel, valamint a valós idejű taktikázással ilyen nagyszerű történetbe ágyazva.:)

Tényleg, melyik játékokat tekintitek konkurenciának? Talán ezekkel a játékokkal lehetne összevetni: Sudden strike 2, Commandos 2, C&C Generals.

Említetted a történetet, mesélj erről egy kicsit bővebben! Bármelyik nemzetet választva, egy tiszt szerepébe bújva kell irányítani elit alakulatunkat. A német küldetések Lengyelország lerohanásával kezdődnek, a szovjeteket Sztálingrád visszafoglalásától kell irányítanunk, az Angolszász hadjárat pedig a partraszállással veszi kezdetét. Az általános védekező, támadó küldetések mellett vannak olyanok is, amelyek során be kell törnünk egy városba, és ki kell szabadítanunk egy fontos személyt, valamint van olyan is, amelyikben egy vonatot kell átkísérnünk veszélyes terepen.





Sok küldetésben az elsődleges célok mellett másodlagosak is vannak, melyek teljesítése nem kötelező, de a későbbiek szempontjából hasznos lehet.

Az RPG-elemek kimerülnek annyiban, hogy az egységek tapasztalati pontot kapnak, és így nőnek az értékeik, vagy esetleg a játékos határozhatja meg a fejlődés irányát is? Az egységeknek az a képessége fejlődik, amelyiket aktuálisan igénybe veszünk, így a játékos közvetve ugyan, de befolyásolhatja egységei fejlődését. A csapatok gyalogos fegyverzetét lecserélhetjük, felszerelését megváltoztathatjuk, kiegészíthetjük.

Taktikai vagy stratégiai irányba tolódik-e el a játék? Egyiket sem tudnám kiemelni, sőt, inkább azt mondanám, hogy mindkét irányba.

Akkor kérdezem másképp: mennyire lehet, illetve kell majd az egységek mikromenedzsmentjével törődni, nyilván lesz-e tartva morál, állóképesség, lőszer, üzemanyag stb.? Számos tulajdonság nyilván van tartva (pl.: lőszer, kitartás, tapasztalat...), de a SWINE-nal ellentétben itt nem kell foglalkozni az üzemanyag-fogyasztással.

Hogyan kezelitek a Játszhatóság vs. Realitás problémát? A játék harcrendszere a járművek eredeti adottságait, értékeit használja (páncélok, űrméretek, sebesség stb.), persze olyan módosításokkal, hogy ne menjen a játszhatóság rovására.

Diplomatikus vagy, de ilyen könnyen nem szabadulsz... Mondok egy konkrét esetet: hogyan kezelitek azt a kérdést, hogy az egységek látó- és lőtávolsága nyilvánvalóan sokkal nagyobb, mint a monitorra kiférő terület? Persze, nagyon durva lenne, ha a tankok 98 képernyőnyi távolságra tudnának lőni, ezért úgy csökkentjük ezeket a távokat, hogy egy képernyőn elférjenek, viszont a harcjárművek egymáshoz viszonyított lőtáv-aránya megmaradjon.

Realitás egy másik szemszögből... a világháborús játékoknak a legnagyobb piaca Németország, ott viszont nagyon háklisak a játékokban látható vérre és erőszakra. Ennek tükrében lesznek-e véres, durva jelenetek, el lehet-e tankkal taposni gyalogosokat, szétszakadnak-e az emberek a páncélököl becsapódásakor stb.? Valóban, a jelentős Német piac érzékeny a durva vagy véres témákra, de ettől függetlenül nekünk nem is állt szándékunkban horrort csinálni:). A stratégiai játékok esetében ez nem is fontos tényező.

Lesz-e valamiféle „morális állásfoglalása" a játéknak, pl. a nácik „gonosznak" lesznek-e beállítva? A játék egyik ideológia mellett sem foglal állást, csak katonai szempontból tekinti a háborút.

Térjünk át a technikai háttérre: a SWINE engine-je repeszt a Panzers alatt, vagy valami új? A SWINE-hoz kifejlesztett Gepárd motorunk lett továbbfejlesztve, tökéletesítve, így akár azt is mondhatnám, hogy ez egy új engine. :)

Ezeket a továbbfejlesztéseket kifejtenéd bővebben? Nyugodtan dobálózz szakkifejezésekkel! Néhány elem, amellyel a motor bővült: Karakteranimáció, Csontváz alapú mozgás, Vertex és Pixel Shader támogatás, 3d-s fű és aljnövényzet, Dinamikus fény és árnyékrendszer (az objektumok nem csak a talajra, hanem más objektumokra és önmagukra is árnyékot vetnek.), Több monitoros rendszer támogatása.

A jövőre nézve: kacsintgattok a konzolvilág felé, vagy maradtok PC-n? Erre még korai lenne válaszolni, egyelőre maradunk a stratégiai játékok piacán, de ki tudja, mit hoz a jövő.

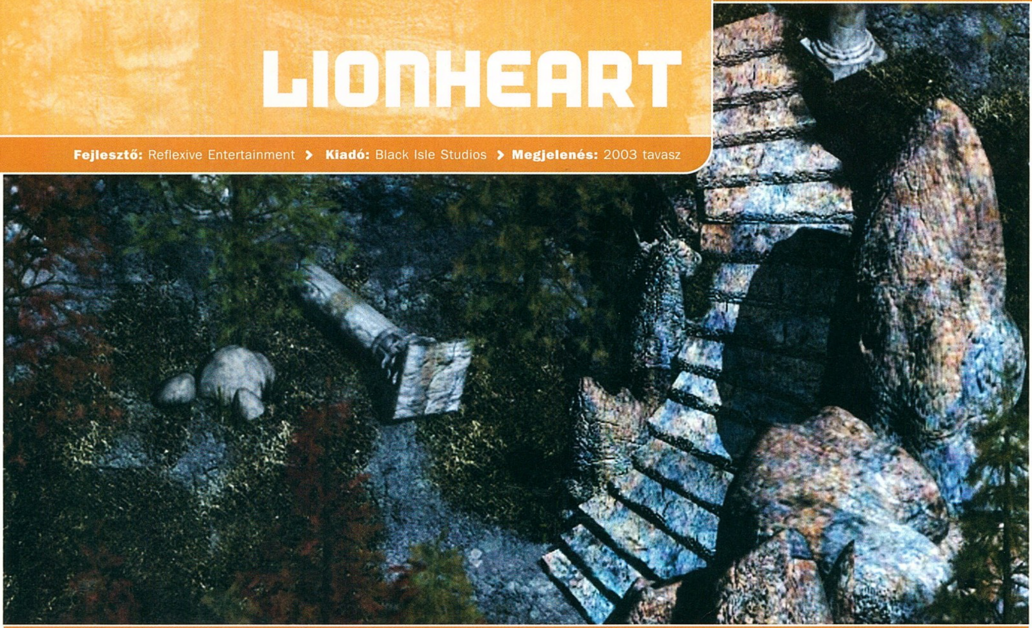
Végül a szokásos legfontosabbak: mikor jelentek meg, mikor lesz játszható demó, és milyen lesz a gépigény? A játék megjelenése jövő év vége felé várható. Egy 1 gigás proci és egy GeForce 3-as videokártyán már tökéletes játékélményt fog nyújtani. Persze a játék bármilyen T&L-es kártyán futni fog.

Na, még egy bónusz kérdés: magyar verziót terveztek? Igen, mindenképp szeretnénk.

Köszönöm az interjút! Én köszönöm a lehetőséget! ■ HANCU

LIONHEART

Fejlesztő: Reflexive Entertainment > **Kiadó:** Black Isle Studios > **Megjelenés:** 2003 tavasz



Én vagyok korunk krónikása. Saját magam vettem vállaimra ezt a feladatot, mely elszigetelt a világtól, s egyben betekintést adott minden apró titkába. Még a harmadik keresztes hadjárat során történt, hogy a dimenziókat elválasztó fal felhasadt, s a résen átzúduló mágia megváltoztatta mindazt, mit addig örökkévalónak hittünk.Azok, akik nyitottak voltak az új erőkre, varázserőre tettek szert, sokan azonban nem tudták feldolgozni a hirtelen jött hatalmat, s boszorkánymestereké váltak. Ezek az eltorzult emberi szörnyetegek nem tisztelték sem élőt, sem holtat, kedvük szerint parancsoltak mindkettőnek, borzalmas dolgokra kényszerítették őket.

Így történt, hogy az átlagember megtanulta félni az ismeretlent, s rettegésében az egyetlen erőteljes csoporthoz, az inkvizícióhoz fordult oltalomért. Megkezdődött a boszorkányüldözés. Az inkvizítorok a tömeg élére állva indítottak háborút a gonosz ellen, s éveken át tartó véres csaták után teljes győzelmet arattak. Ám ezzel korántsem ért véget sötétség kora. Külső ellenség nem lévén saját soraikban kezdték keresni az árulókat, kérlelhetetlenül pusztítottak mindent, mi akár kicsit is eltért az átlagostól: varázstudókat, alkimistákat, mesebeli lényeket, mágiával átitatott eszközöket. Nem tartott soká, míg a nép ráébredt, nem azt kapta, amit remélt, ehelyett újabb elnyomót ültetett maga fölé a trónra. Ám ez legalább egyértelmű szabályok szerint működött: légy szorgos, alázatos és láthatatlan, akkor nem esik bántódásod, vagy emeld fel a hangod, és a máglyán végzed.

Most 1588-at írunk. Mindmáig tisztán láttam a múltat, a jelent és a jövőt, ám most ez utóbbi elzárta magát előlem. Eltakarja egy személy, kinek még fogalma sincs róla, mekkora szerepet játszik történelmünk alakulásában. Vajon mit tartogat számára a sors? Elhozza végre a hőn áhított felvilágosodást, vagy épp ellenkezőleg, örök sötétségbe taszít?

ÚJ LEGENDA SZÜLETIK? A Reflexive Entertainment nem tartozik a legismertebb játékfejlesztő cégek közé, noha már nem egy programjuk megjelent. Az ő nevükhöz fűződik többek közt a Zax – The Alien Hunter című lövöldözős játék, mely a maga nemében nem volt rossz, de igazán kimagasló alkotásnak sem nevezném.

Most talán sikerül felhívniuk magukra a figyelmet, hála a Black Isle Studióval kötött szerződésüknek. Ennek értelmében szabadon használhatják a SPECIAL névre keresztelt szabályrendszert, mely véleményem szerint egyike a legjobbaknak, amit a számítógépes szerepjátékok történelmében alkalmaztak. Nem csodálkoznék, ha ez a név semmit se jelentene nektek, eleinte én magam sem tudtam, mire gondoljak, de ha azt mondom, ez vezérelte a Fallout sorozat karakterfejlődését, talán többen felkapjátok a fejeteket.

A SPECIAL szabályrendszer rugalmasságáról híres. A kasztosztályú módszerekkel szemben itt képzettségek határozzák meg a karakter tulajdonságait. Szintlépéskor a játékos ezek között oszt el pontokat előnyben részesítve egyes ismereteket, míg másokat akár teljesen el is hanyagolhat. Ily módon lehetőségeink kialakításában nem kell a fejlesztők elképzeléseihez igazodnunk, a végeredmény csakis rajtunk áll.

Kicsit szemléletesebben ez annyit tesz, hogy varázstudományra koncentrálva alkothatunk természetfeletti erőknek parancsoló mágust, de nem kell lemondanunk a tolvajok zárnyitási képességéről vagy a bárdok szép szavú meggyőzőkészségéről sem.

Természetesen nem lehetett mindent egy az egyben áthozni a tudományos fantasztikus beállítottságú Falloutból, ezért a készítők bizonyos képzettségeket kénytelenek voltak kihajítani, és másokat berakni helyettük. Így eltűntek a sugárfegyverek,

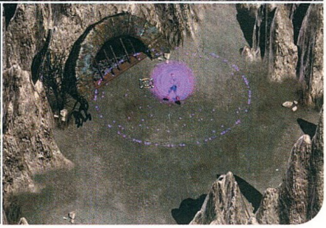












de megjelentek a kardok, a balták, a páncélok és mintegy hatvan varázslat.
S ha már a fiúk így belejöttek a módosítgatásba, a körökre osztott harcrendszert is lecserélték a Baldur's sorozatból ismerős valós idejűre. Nekem ugyan annak idején nagyon bejött az akciópontokkal való játszadozás, de tagadhatatlan, hogy így sokkal pergőbb csatákra lehet számítani.

HAGYOMÁNY A TECHNIKA FELETT. A kinézetért a cég saját fejlesztésű Velocity motorja felelős. Noha mostanra a technika elért olyan szintre, hogy a háromdimenziós játékok semmivel sem néznek ki rosszabbul előrenderelt társaiknál (lásd Neverwinter Nights), a fiúk a Reflexive-nél mégis ez utóbbi megoldást részesítették előnyben. A Baldur's Gate hagyományait követve gyönyörűen megrajzolt háterekre helyezik rá karaktereiket, melyeket a motor háromdimenziósként kezel, viszont mi már csak a sík képet láthatjuk róluk. Ennek oka az, hogy ily módon nem kell minden egyes karakteranimációt külön elkészíteni attól függően, hogy milyen ruházatot, fegyvert visel emberünk, egyszerűen csak rá kell feszíteni a térhatású modellre az új textúrát, a többit rá lehet bízni a számítógépre.
Ez a módszer kicsit számításigényes ugyan, ezért a Falloutnál valamivel gyorsabb konfigurációra lesz szükség a futtatáshoz, de még csak meg sem közelíti a teljesen térben dolgozó programok követelményeit.

KALANDOK VILÁGUNKBAN MÁSHÉNT. A Lionheart egyik érdekessége, hogy világunktól idegen fantasy környezet helyett a valóságtól kicsit eltérő, mégis ismerős középkori Európába repít el minket. Az eltérés egy percig sem lehet kétséges, hiszen kódexeink leírásaiban akadnak ugyan utalások mágiára, de ezek sokkal inkább a hitvilág körébe tartoznak, mint a hétköznapi valóságba. Itt azonban nem ritkaság a süvítő tűzlabda, villámokat szóró bot, élőholtak serege vagy az éjszakai égen repkedő boszorkány. Ugyanakkor számos történelmi helyszínt járhatjuk be Spanyolhonból indulva Franciaország felé. Igaz, a valóság szövetében bekövetkezett szakadás ezekre is megtette hatását, például Barcelonát teljesen megsemmisítette (ennek romjaira épült Nueva Barcelona), de azért így is fel lehet majd ismerni őket.
Időről időre híres személyekkel is összefuthatunk: filozófiai értekezéseket tarthatunk Machiavellivel, segíthetünk Cervantesnek életműve megírásában, illetve gyakorlati tapasztalatokat cserélhetünk Leonardo Da Vincivel és Galileivel.

BUNYÓ VAGY AGYMUNKA? Szerepjátékok esetében nagyon fontos kérdés, hogy milyen játékmenetre számíthatunk. Akcióorientált lesz-e, mint az Icewind Dale, vagy a történetre mennek rá, akárcsak a Baldur's Gate-ben? Nos, jelen esetben mindkét módszer alkalmazható, mivel a feladatok nagy részének többféle megoldása is lesz. Legtöbb esetben felléphetünk agresszíven, mindenkit elfenekelve, de választhatunk diplomatikusabb módszert is, kibeszélve magunkat a kényesebb helyzetekből. Ez azonban nem azt jelenti, hogy egyetlen kardcsapás nélkül végig lehet menni a kalandon, számos olyan terület lesz, ahol mindenképp harcba kell bonyolódni. Gondolj csak bele, hogy nézne az ki, ha kiéhezett vámpírokat próbálnánk meggyőzni a vegetáriánus életmód előnyeiről?

ÉS A VÉGEREDMÉNY. Lévén, a mostanáig minden esetben kimagasló eredményeket elért Black Isle Studio aktívan részt vesz a Lionheart elkészítésében, látatlanban kijelenthetem, ez a program is be fog kerülni a klasszikusok közé.
Ezt garantálja a kiforrott szabályrendszer, a szép kinézet – a képek önmagukért beszélnek –, az egyedi történet és a fejlesztők becslése, miszerint csak a fő feladat szálainak kibogozása negyven-hatvan órát vesz majd igénybe, s ehhez még hozzáadódnak az alküldetések.
Ráadásul a programnak van még egy nagy előnye a Fallout sorozattal szemben, melyről eddig nem beszéltem: többjátékos módban is játszható lesz! Ennek során az egyszereplős játék történetét játszhatjuk végig kooperatív módban, legfeljebb négyen egy-egy karaktert irányítva.
Ez már szinte túl jól hangzik, hogy igaz legyen, de már csak ez év végéig kell várni, és kiderül, mire képesek a Reflexive programozói. ■ BIRD

S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

Fejlesztő: GSC Game World > **Kiadó:** Russobit-M > **Megjelenés:** 2003 második fele



ISMERETLEN ZSENIK. Ki ne ismerné John Carmack vagy az id Soft nevét De vajon tudja-e valaki, mi az a GSC Game World? Pont úgy hangzik, mint egy online játékmagazin neve, nem? Pedig nem az, hanem a legígéretesebb ukrán, pontosabban kijevi bázisú játékfejlesztő cég. Talán nekik is járna némi sztárolás, talán róluk is tudhatnánk, hogy kicsodák. Ők készítették a Cossaks sorozatot és a Codename: Outbreak taktikai 3D shootert. Dolgoznak a hamarosan megjelenő American Conquest című RTS-en, és a szaksajtóban lassan nevet szerző FPS-ükön, a Firestarteren.

És végül, de nem utolsó sorban nem véletlenül mértem őket az id Softhoz: legújabb FPS játékuk, a S.T.A.L.K.E.R. olyan látványt kínál, ami alapján a stílust uraló Doom III legveszélyesebb vetélytársának tűnik. Aki nem hisz nekem, nézze meg alaposabban a színes képeket az oldalon. Nem fényképek!

A LÁTVÁNY, AMI VIHART KAVART. Igen, vihart. Mikor a játék első képei berobbantak a köztudatba, vihar söpört végig az online fórumokon. Mi ez? Ki csinálta? Milyen motorral? Többen egyenesen az istenített Doom III-mal vetették egybe. Hát kérem, a játékot ukránok fejlesztik... ami azt jelenti, hogy saját fejlesztésű motorral. X-raynek keresztelték el – a nevet kezdhetjük is megjegyezni. Frame-enként 100 000 poligont mozgat, amiből minden karakterre 5-10000 jut. Egyaránt alkalmas kül- és beltéri helyszínek megjelenítésére. Felruházták az összes csúcstechnológiának minősülő jellemzővel, miközben a 60 fps garantált akár már a közepes képességű játékgépeken is. Na jó, a mai marketingvezérelt világban a technológiát ráérünk majd akkor dicsérni, amikor láttuk mozgásban is. Addig maradjunk a látványnál. Figyelje meg mindenki az aljnövényzetet, a hihetetlenül realisztikus textúrákat, a dinamikus fényhatásokat! A képek tökéletesen visszaadják a lepusztult, poszt-szovjet, kelet-európai környezet hangulatát. Nálam elsősorban ezzel veri az összes többi FPS-t: a látványból sugárzó hangulattal. Utoljára a System Shocknak volt ilyen erős kisugárzása.

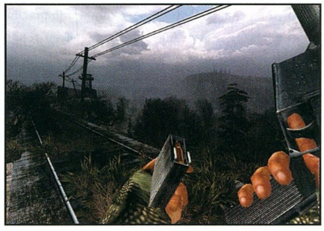
EGY TIPIKUS JÁTÉK SZTORI. Aki azt gondolja, íme a játék, melyben a Sztrugackij fivérek legendás sci-fi története, Tarkovszkij híres Stalker mozija kel életre... nos téved. Persze, sokat nem, éppen csak annyit, hogy el is menjen a kedve a dologtól. Pedig ha jobban utána néz, sok hasonlóságot talál. Itt is van Zóna, vannak furcsa tárgyak, jelenségek, különös lények, no és a stalkerek, akik mindenféle értékes cuccokra vadásznak odabent. Még a hangulat is rokon, a látvány is hasonló. Az emberben óhatatlanul fel is merül a kérdés, miért nem az eredeti Stalker? Licencköltség? Jogdíj? Ne firtassuk... sajnos Sztrugackijéké helyett kaptunk egy tipikus, összetákolt játék sztorit. Igyekszem nem ítélkezni előre, de hát olvassátok el ezt...

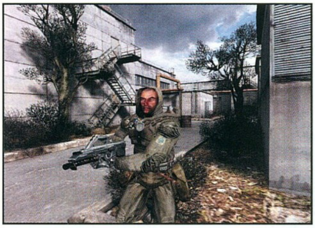
A történet 2030-ban játszódik. A helyszín Csernobil körzete, ahol az 1986-os atombalesetet a CIA és a KGB párbaja eredményezte. 2006-ban aztán a katasztrófa megismétlődik, ezúttal valami titokzatos, új pszichikai fegyverkísérletek miatt. Az orosz hatóságok ekkor hozzák létre az anomáliák dúlta Zónát, ahol manapság is mindenféle titkos kísérleteket folytatnak.

A játékos egy stalkert alakít – vagyis amolyan amatőr kincsvadászt, aki abból tartja fenn magát, hogy behatol a jól őrzött területre, és onnan különös tárgyakat csempész ki, melyeket azután áruba bocsát. De ember legyen a talpán, mert a konkurencia tetemes: még vagy 100 másik stalker fosztogatja folyamatosan a Zónát. Vásárlóik tudományos laboratóriumok és kormányügynökségek. A stalke-













rek a bezsebelt pénzből egyre komolyabb felszerelést vásárolhatnak, azok segítségével még mélyebben merészkedhetnek be a Zónába. Odabent se szeri, se száma a veszélyeknek: mérgező felhők, gravitációs kutak, torz létformák és mutánsok állják útjukat. Legbévül pedig ott lappang a nagy titok, a sötét konspiráció, hogy mindez talán nem is véletlenül történt.

Nos, számomra mindebből éppen az íz hiányszik. Az ihlet. A fűszer, az, ami a Stalker mozit elválasztja a B-kategóriás hollywoodi akció sci-fiktől. Mert ez a sztori bizony pont úgy hangzik. További előítéleteket szül bennem Alexej Szityanov sztoriíró és fődizájner megnyilatkozása, melyben a Sztrugackij fivérek Zónáját kísértetjárta Disneylandnek titulálta. Sőt, ez fel is háborít! Mit képzel magáról ez az alak?

HOGY LESZ EBBŐL JÁTÉK? A manapság megjelenő játékok többsége ott követi el a hibát, hogy nem sikerül összeházasítania az egyedi hangulatot a játékélménnyel.

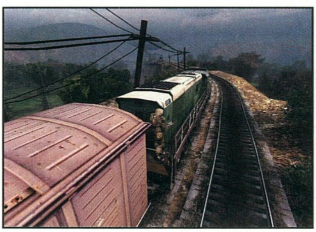
De a S.T.A.L.K.E.R. képeiből süt a hangulat, és nagyon remélem, hogy a kész játékból sem illan majd el. A játékélményre pedig garanciát jelenthetnek a csapat korábbi játékai, mindenekelőtt a Cossaks sorozat.

A fejlesztők azt ígérik, hogy a Zóna 20 négyzetkilométeres területén a játékosok szabadon kóborolhatnak, bárhová elmehetnek, kedvükre felderíthetik a terepet. Ez jó duma, de a játékok valahogy nem így működnek, és aligha hiszem el, hogy a S.T.A.L.K.E.R.-ben másként lenne.

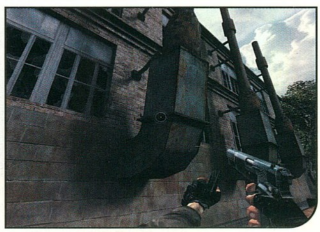
Gyanakvásomat megerősíteni látszik, hogy a készítők 15 pályát terveznek, melyekből a veszélyesebbek eleinte rejtettek, illetve a játékos nem képes oda behatolni, ehhez előbb mindenféle extra felszerelést kell összeharácsolnia, és azzal visszatérnie. Kérdés, hogy így vajon összeáll-e a játék története, nem szenved-e csorbát a dramaturgia? Azt javaslom, a teljesen szabad mozgást még ne vegyük készpénznek, majd meglátjuk, mennyi valósul meg belőle.

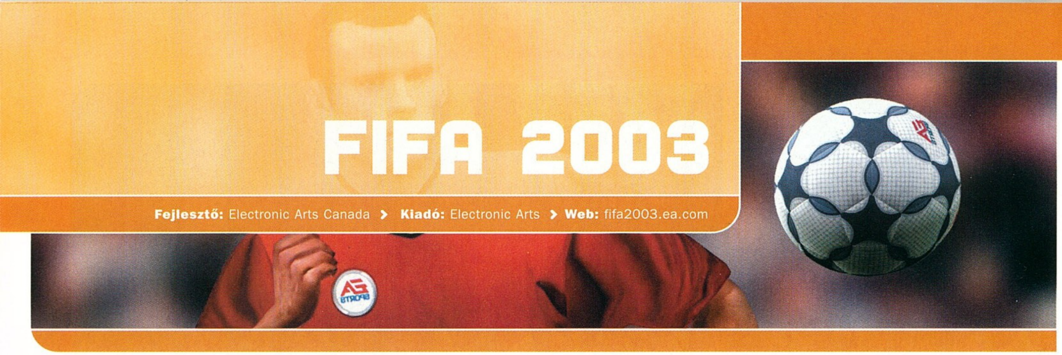
A másik nagy ígéret sem sokkal hihetőbb. A tervek szerint a Zóna szüntelenül változik. Lakóinak saját élettörténete van, ami az idő múlásával a szemünk előtt – vagy a hátunk mögött – zajlik. A lények mozognak a terepen, és reagálnak a környezetükre, ezért sosem találjuk őket ugyanott, és sosem teljesen ugyanolyanok. A kommunikáció az NPC-kel a játékélmény fontos része: a játékos információkat szerezhet tőlük, elcsereberélheti velük a cuccait, akár társulhat is más stalkerekkel egy-egy közös akció erejéig. Mindegyikkel egyéni viszonyt alakíthat ki, ezt azok megjegyzik, és a következő találkozáskor ennek megfelelően reagálnak a játékosra. Hasonlóképp viszonyuk van egymáshoz is: barátkoznak vagy harcolnak egymással olyankor is, amikor a játékos ezt nem is látja. Elhiszem, hogy ez megvalósítható, a kérdés csak az, milyen minőségben... elvégre valószínűtlen, hogy egy Black and White-féle öntanuló AI irányítaná a számtalan idegen létformát.

Pedig még ez sem lehetetlen. Igaz, manapság divat, hogy a fejlesztők egekbe magasztalják AI-jük képességeit... aztán kijön a játék, és mi elhűlve meredünk a gépi ellenfelek bitagyú ostobaságára. De ezeknek az orosz fiúknak valahogy elhiszem, hogy meg tudják csinálni. Persze, nem olyan tökéletesen és valóságosan, mint ahogyan állítják, hanem éppen csak annyira, hogy mi játékosok elhigygyük, hogy a virtuális világ körülöttünk tényleg a maga életét éli, az NPC-k tényleg úgy gondolkodnak, mint az emberek. Legyen meg ez az illúzió, több nem is kell. ■ **NYÚL**









FIFA 2003

Fejlesztő: Electronic Arts Canada > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** fifa2003.ea.com

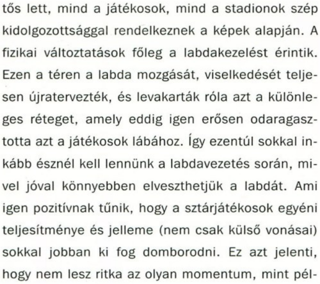
„Re-inventing the game!", a FIFA 2002 előtti nagy melldöngetés az EA-től, ami kb. annyit jelentett, hogy az alapoktól kezdve újraformálják hányatott sorsú sorozatukat. Be is újítottak egy új passzrendszert, és egy néha (khm... gyakran) idegesítően nehéz játékmenetet, ami miatt a legtöbb ember legszívesebben kifutott volna a világból. A sor folytatódott a World Cup 2002-vel, amelyben a grafika egész szép kis ráncfelvarráson esett át, és a játékmenet is javult valamivel, azonban közel sem lett tökéletes. Aktuális próbálkozásukkal újra elővesszik a régi lemezt, és mindent elölről kezdenek.

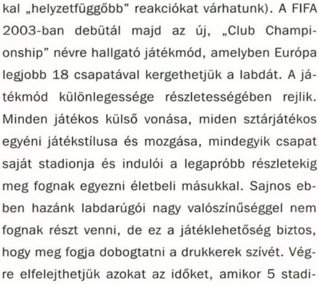
NAGY SZAVAK. Bár eddig a FIFA sorozat újabb tagjai a nagy hírverés és ígérgetés ellenére nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, az idei FIFA is szerényen csak „a" totális focit ígéri számunkra. Az EA elhatározta, hogy újra nekilát az alapoktól felépíteni multiplatformos játékát. Ebbe beletartozik a teljesen új motor, amely mind grafikában, mind a játék fizikájában nagy változásokat ígér.

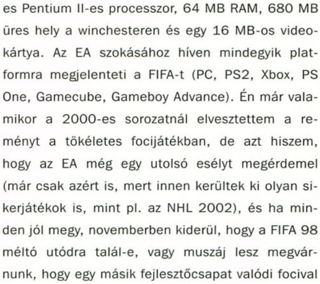
NAGY ÍGÉRETEK. A grafikát tekintve az EA mindig is megpróbált minél jobbat nyújtani, hol több, hol kevesebb sikerrel. Az új grafikus motornak köszönhetően a játék vizuális része ezúttal tényleg tetszetős lett, mind a játékosok, mind a stadionok szép kidolgozottsággal rendelkeznek a képek alapján. A fizikai változtatások főleg a labdakezelést érintik. Ezen a téren a labda mozgását, viselkedését teljesen újratervezték, és levakarták róla azt a különleges réteget, amely eddig igen erősen odaragasztotta azt a játékosok lábához. Így ezentúl sokkal inkább észnél kell lennünk a labdavezetés során, mivel jóval könnyebben elveszthetjük a labdát. Ami igen pozitívnak tűnik, hogy a sztárjátékosok egyéni teljesítménye és jelleme (nem csak külső vonásai) sokkal jobban ki fog domborodni. Ez azt jelenti, hogy nem lesz ritka az olyan momentum, mint például Raul csókja aranygyűrűjére egy-egy gólja után, vagy például a szabadrúgások elvégzésekor nagy hasznát fogjuk majd venni az olyan tehetséggel rendelkező játékosoknak, mint Roberto Carlos és David Beckham. Ha hinni lehet az ígéreteknek, akkor ettől fogva kisebb TV-közvetítésben lehet részünk. Így minden kulcsfontosságú eseményt újraélhetünk majd a félidei és meccs végi összefoglalókban (bár eddig is nagy szerepet tulajdonítottak a visszajátszásoknak, összefoglalók nem voltak). A közönség is nagyban hozzá fog járulni a hangulathoz. Végig figyelemmel követik az eseményeket, és attól függően reagálnak, hogy például a gólt a hazai vagy a vendégcsapat lőtte-e, és hogy ez mikor, milyen állásnál történt (a kommentátoroktól is sokkal „helyzetfüggőbb" reakciókat várhatunk). A FIFA 2003-ban debütál majd az új, „Club Championship" névre hallgató játékmód, amelyben Európa legjobb 18 csapatával kergethetjük a labdát. A játékmód különlegessége részletességében rejlik. Minden játékos külső vonása, miden sztárjátékos egyéni játékstílusa és mozgása, mindegyik csapat saját stadionja és indulói a legapróbb részletekig meg fognak egyezni életbeli másukkal. Sajnos ebben hazánk labdarúgói nagy valószínűséggel nem fognak részt venni, de ez a játéklehetőség biztos, hogy meg fogja dobogtatni a drukkerek szívét. Végre elfelejthetjük azokat az időket, amikor 5 stadionnal kellett megelégednünk, ezúttal 20 valódi arénában (igazi kispadokkal), 16 liga, 350 csapat és 10 000 játékos mellett rúghatjuk majd a bőrt.

OKOSODUNK. A mesterséges intelligenciát is újratervezték. Mostantól a gép taktikai megfontoláson alapuló döntéseket hoz, így ha például a 80. percben vezetünk, akkor hatalmas rohamokat kell majd visszavernünk, de ha ez a helyzet éppen ellenkezőleg áll fenn, abban az esetben a gép „ráül" az eredményre, és minden játékosával a védekezésre fog koncentrálni.

IGÉNYEK ÉS REMÉNYEK. Az előzetes bejelentés szerint a játék minimális gépigénye egy 300 MHz-es Pentium II-es processzor, 64 MB RAM, 680 MB üres hely a winchesteren és egy 16 MB-os videokártya. Az EA szokásához híven mindegyik platformra megjelenteti a FIFA-t (PC, PS2, Xbox, PS One, Gamecube, Gameboy Advance). Én már valamikor a 2000-es sorozatnál elvesztettem a reményt a tökéletes focijátékban, de azt hiszem, hogy az EA még egy utolsó esélyt megérdemel (már csak azért is, mert innen kerültek ki olyan sikerjátékok is, mint pl. az NHL 2002), és ha minden jól megy, novemberben kiderül, hogy a FIFA 98 méltó utódra talál-e, vagy muszáj lesz megvárnunk, hogy egy másik fejlesztőcsapat valódi focival lepjen meg bennünket. ■ ACE





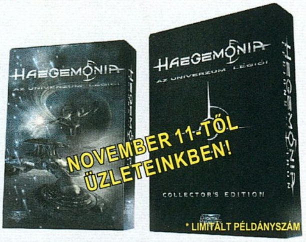


CD GALAXIS

PC / X-BOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

HAEGEMONIA

TELJESEN MAGYAR NYELVEN



A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...

Alap kiadás
A játék teljesen magyar nyelvű kiadása
9 990,-

Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ előrendelőknek póló (limitált db)
11 990,-

Csak nálunk:
+ Ajándék exkluzív nagyméretű poszter és kártyanaptár valamint az előrendelőknek és az első vásárlóinknak:
+ INGYENES csomagküldés



Diablo 2 | Diablo 2 LOD | WarCraft 3 | StarCraft + Brood War | Platoon (magyarul)

PC JÁTÉKOK:

Age of Empires Gold*..........2 490
Age of Empires 2*..........6 990
Age of Empires 2 Conq.*....4 990
Age of Empires 2 Gold*......9 990
Age of Empires Pack........14 990
Age of Mythology..........Jön
Age of Wonders 2*..........11 990
Airport Inc..........1 990
Alice..........3 990
Aliens vs Predator 1 Gld....1 990
Aliens vs Predator 2..........9 990
Aliens vs P 2 Primal Hunt...7 990
Alpha Centauri..........2 990
Anno 1602..........3 990
Aquanox..........7 990
Arcanum*..........2 990
Armored Fist 3..........1 990
Army Men RTS..........7 990
Arx Fatalis*..........10 990
Atlantis 2 (H)..........3 990
Baldur's Gate 2..........5 990
Baldur's Gate 2: ToB..........5 990
Batman Vengeance..........10 990
Battle Realms..........3 990
Battlefield 1942..........12 990
Battleship 2..........2 990
Beach Life..........9 990
Black & White..........7 990
Black & White Creature I....6 990
Blair Witch Project Vol.1.....1 990
Blood Omen 2..........6 990
Broken Sword 2..........1 990
Bugdom..........1 990
C&C Renegade..........12 990
Caesar 3..........1 990
Capitalism 2 (H)..........4 990
Carrera Grand Prix..........1 990
Championship Man. 3..........1 990
Championship Man. 4*..........9 990
Chessmaster 9000*..........10 990
China: Forbidden City..........1 990
Civ: Call To Power..........1 990
Claw..........1 990
Clive Barker's Undying.......3 990
Close Combat 5..........2 990
Colin McRae Rally..........1 990
Colin McRae Rally 2*..........4 990
Comanche 3..........1 990
Comanche 4..........3 990
Comanche vs Hokum..........1 990
Combat Chess..........1 990
Combat Flight Simulator*...2 490
Combat Flight Simulator 3*...Jön
Commandos..........1 990
Conquest: Frontier Wars....3 990
Cossacks European Wars..7 990
Cossacks: Art of War..........7 990
Cossacks: Back To War*....7 990
Crazy Taxi..........7 990
Crimson Skies*..........2 490
Cultures 2..........10 990
Cutthroats..........1 990
Daikatana..........1 990
Dark Reign 2..........1 990
Defender of the Crown........1 990
Delta Force..........1 990
Delta Force 2..........1 990
Delta Force Land Warrior...3 990
Delta F. Task Force Dag.....4 990
Delta F. Black Hawk D.*..........Jön
Desperados..........5 990
Deus Ex..........4 990
Diablo..........1 990
Diablo 2..........4 990
Diablo 2: Lord of Destruc...4 990
Diablo 2 + Lord of Destr.....7 990
Die Hard: Nakatomi Plaza...9 990
Disney: Atlantis..........7 990
Disney: Magical Racing......4 990
Disney: Monsters, Inc..........7 990
Disney: Toy Story 2..........4 990
Disney: Ultimate Ride..........7 990
Divine Divinity*..........9 990
Drakula (H)..........6 990
Dungeon Siege..........13 990
Earthworm Jim 3D..........1 990
Emperor: Battle for Dune...7 990
Emperor: Rise of M. K..........9 990
Empire Earth (H)..........5 990
Empire Earth küld. (H is).......Jön
Etherlords (H)..........10 990
Europa Universalis (H)..........3 990
Europa Universalis 2..........7 990
EverQuest..........2 990
EverQuest Gold Edition......9 990
Extreme Biker..........1 990
F1 2002..........12 990
F1 Champ. Season 2000.....3 990
F1 Manager..........3 990

F22 Lightning 3..........1 990
FA PL Manager 2001..........3 990
Fallout Tactics..........4 490
FIFA 2000..........3 990
FIFA 2003*..........12 990
Fighting Force..........1 990
Fighting Steel..........2 990
Flanker 2.0..........2 990
Flight Simulator 98*..........2 490
Flight Simu. 2002 Pro.......22 990
Flight Unlimited 2..........1 990
Fly..........1 990
Flying Corps Gold..........1 990
Ford Racing 2001..........1 990
Freedom Force..........12 990
Frontline Attack..........10 990
Gabriel Knight 3..........1 990
Gangsters..........1 990
Gangsters 2..........3 990
Ghost Recon Gold..........9 990
Global Operations..........12 990
GP 500..........2 990
Grand Prix 4..........Jön
Grand Prix Legends..........1 990
Grand Prix World..........4 990
Grand Theft Auto..........1 990
Grand Theft Auto 2..........1 990
Grand Theft Auto 3..........11 990
Grim Fandango..........4 990
Ground Control Gold..........2 990
Guild - Europa 1400*..........10 990
Half-Life..........2 990
Half-Life Generations 3.......5 990
Half-Life Gunman*..........2 990

Harry Potter..........12 990
Harry Potter 2*..........12 990
Heavy Metal FAKK 2..........1 990
Heavy Gear 2..........1 990
Heretic 2..........1 990
Heroes of M & M 2..........1 990
Heroes of M & M 3..........1 990
Heroes of M & M 4 (H).......10 990
Heroes 4 Gathering (H is)......Jön
Hidden & Dangerous Dlx....1 990
Hitman 2..........10 990
Homeworld..........1 990
Hotel Giant..........10 990
House Of the Dead..........1 990
Hoyle Board Games 2002...5 990
Hoyle Card Games 2002.....5 990
Hoyle Casino Games 2002 .5 990
Hoyle Kids Games 2002.....5 990
Icewind Dale..........4 490
Icewind Dale 2*..........10 990
I.G.I. 2*..........11 990
IL-2 Sturmovik..........10 990
Imperium Galactica 2 (H)....1 990
Indiana Jones & The I.M. 4 990
Industry Giant 2 (H)*..........10 990
James Bond: Nightfire*....12 990
Kelták királya (H)*..........6 990
Kiss Pinball..........1 990
Knights & Merchants (H)....1 490
Kohan: Battles of A..........7 990
Largo Winch..........10 990
Lego Football Mania..........7 990
Lego Racers 2..........6 990
Links LS*..........2 490

Loco-Commotion..........1 990
Lord of the Rings (Viv.)*.....9 990
Luftwaffe Commander........2 990
Madden 2003..........13 990
Mafia..........11 990
Majesty..........4 990
Mall Tycoon..........1 990
Mat Hoffman's Pro BMX.....1 990
MechCommander 2..........6 990
MechWarrior 4..........4 990
Medal Of Honor..........12 990
Medal Of Honor Spearh.*....6 990
Medieval: Total War..........11 990
Messiah..........4 990
Midtown Madness*..........2 490
Mig Alley..........1 990
Might & Magic 6..........1 990
Might & Magic 7..........1 990
Might & Magic 9..........7 990
Monaco Grand Prix 2..........1 490
Monkey Island 3..........4 990
Monopoly Tycoon..........5 990
Morrowind..........6 990
Mortal Kombat 4..........1 990
Moto Racer 3..........7 990
Motocross Madness 2.........2 490
Myst..........2 990
Myst 2: Riven..........2 990
Myst Trilogy..........9 990
Nagy Balhé (H)..........5 990
NBA Live 2001..........3 990
NBA Live 2003*..........12 990
Need for Speed 3..........2 990
Need for Speed 4..........3 990

Need for Speed Hot P. 2*..12 990
Neverwinter Nights..........Jön
New York Race..........2 990
NHL 2001..........3 990
NHL 2003*..........12 990
No One Lives Forever.........2 990
No One Lives Forever 2*....9 990
Odüsszeia (H)..........1 990
Oni..........1 990
Operation Fp: Resistance...5 990
Pandora's Box*..........2 490
Pandora's Box (bővített)....4 990
Panzer General 3D A..........2 990
Panzer General 3D SE........1 990
Pharaoh*..........2 990
Pharaoh + Cleopatra..........4 990
Pizza Connection 2..........4 990
PQ SWAT 3 Elite..........2 990
Pool of Radiance..........3 990
Populous 3..........2 990
Prince of Persia 3D..........1 990
Prisoner of War..........10 990
Pro Rally 2001..........1 990
Project Eden..........7 990
Quake 2..........1 990
Quake 3 Gold..........6 990
Racing Madness 2..........6 990
Rage of Mages 2..........1 990
Railroad Tycoon 2..........1 990
Rally Trophy (H)..........10 990
Red Alert..........3 990
Red Alert 2*..........3 990
RedGuard..........1 990
Resident Evil 2..........1 990

PC JÁTÉKOK:

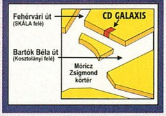
Rettegés Arénája..........9 990
Return to Castle W. SE......6 990
Revenant..........1 990
Risk 2..........2 990
Rogue Spear*..........1 990
Rogue Sp.: Black Thorn.....3 990
Rollercoaster Tycoon 2.........Jön
Rune..........1 990
Saga (H)..........2 990
Sakkmester (H)..........4 990
Schizm (H) nov.1-től..........3 990
Screamer 4x4 (H)..........2 990
Sega Touring Cars..........1 990
Sega Rally 2..........1 990
Serious Sam..........1 990
Serious Sam 2*..........1 990
Settlers 4 (H)..........2 990
Seven Kingdoms 2..........1 490
Severance..........4 990
Sheep..........1 990
Shogun..........3 990
Shogun: Mongol Invasion..6 990
Sim City 3000..........3 990
Sim Golf..........12 990
Sims Deluxe..........12 990
Sims + Livin'It Up + Creator
Sims..........9 990
Sims Livin' It Up..........6 990
Sims House Party..........6 990
Sims Hot Date..........6 990
Sims On Holiday..........6 990
Sims Unleashed..........6 990
Sin..........1 990
Soldier of Fortune 2..........10 990
Sonic 3D..........1 990
Sonic Racer..........1 990
Spec Ops..........1 990
Spec Ops 2..........1 990
Speed Busters..........1 490
Spiderman: The Movie......12 990
Starcraft + Brood War.........2 990
Starlancer*..........2 490
Star Trek Action Pack*........6 990
Elite Force+kieg+Armada1+2
Star Trek Armada*..........1 990
Star Trek Away Team*........1 990
Star Trek Elite Force*..........1 990
Star Wars: Force Comm.....4 990
SW: Galactic BattleGr..........9 990
SW: Jedi Knight 2..........9 990
SW: Phantom Menace..........4 990
SW: Rogue Squadron..........4 990
SW: Starfighter..........7 990
SW: X-Wing Alliance..........4 990
Stronghold..........1 990
Stronghold Crusader*.......11 990
Sub Command..........12 990
Sudden Strike..........5 990
Sudden Strike 2..........9 990
Supercars*..........1 990
S.W.I.N.E. (H)..........4 990
The Nations (H)..........5 990
Theme Park Inc..........3 990
Theocracy (H)..........1 490
Thief..........1 990
Thief 2..........1 990
Thing..........9 990
Throne of Darkness*..........2 990
Tiberian Sun..........3 990
Tiger Woods PGA 2003*...13 990
Tilmun (H)*..........6 990
Tomb Raider..........1 990
Tomb Raider 2..........1 990
Tomb Raider 3..........1 990
Tomb Raider 4..........4 990
Tomb Raider Chronicles.....4 990
Tomb R. Angel of Darkn.*.10 990
Tonic Trouble..........1 490
Tony Hawk's Pro Skater 2..1 990
Total Club Manager 2003..12 990
TrainTown..........1 990
Tribes 2..........1 990
Tropico (H) nov.1-től..........2 990
Unreal Tournament..........2 990
Unreal Tournament 2003*.12 990
Vampire: The Masquarade*1 990
Virtua Cop 2..........1 990
Virtua Fighter 2..........1 990
WarCraft 2 BattleNet..........1 990
WarCraft 3..........7 990
Warlords 3 Darklords R......1 990
Warlords Battlecry..........2 990
Warlords Battlecry 2..........9 990
World War III (H)..........5 990
Worms 2..........1 990
Zeus..........1 990
Zoo Tycoon..........9 990
Zoo Tycoon: Dinosaur........6 990
Zoo Tycoon: Marine*..........6 990

Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

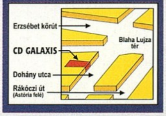
A legtöbb termékből törzsvásárlóink részére további, akár 5% árengedmény!

Részletek az üzleteinkben. Kiemelt akciós árú termékre (ahol a kedvezmény eleve meghaladja az 5 %-ot) további kedvezmény nem vonatkozik.

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.

ÚJ! OLCSÓ!

Értéktől és súlytól függetlenül csak 990 Ft / csomag

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven



Fejlesztő: Digital Reality › **Kiadó:** Wanadoo › **Web:** www.haegemonia.hu

HAEGEMONIA

Kicsit nehéz, talán nem is lehet igazán leírni az érzést, amikor majdnem másfél évi munka után ráírhatjuk egy CD-re, hogy „gold master version": úgy érzed, végre befejeztél valamit, és mostantól már nem a te kezedben vannak a dolgok, döntsék el a játékosok, hogy mi az, amit sikerült összehozni... Persze ez nem teljesen igaz, mert az utolsó 3-4 hónapban már csak sodortak minket az események (bugok), és nem nagyon volt idő semmi másra – nem tudtunk igazán úgy fejleszteni a programon, ahogyan szerettük volna.

Körülbelül ilyen érzések kavarognak most bennem: tudom, hogy mennyi jó ötlet kimaradt, és hogy a legtöbb hibát éles szemű „kritikusok" majd jól kivesézik a fórumokon... Mivel talán erről a játékról ma én tudom a legtöbbet (hiszen már a legelejétől benne voltam a tervezésében), inkább olyan információkat szeretnék az elkövetkezendő pár oldalon megosztani Veletek, amelyekről más leírásokban nem nagyon tudtok olvasni... Kicsit belemélyedni a „miért"-ekbe is, hogy lássátok, mennyire összetett az ilyen játékok kitalálása és belövése...







ELŐZMÉNYEK. A Haegemonia mindenekelőtt a Digital Reality korábbi játékaira, az Imperium Galactica sorozatra épül. Próbáltuk az első rész fejlődési rendszerét visszahozni (ez sokaknak tetszett), kombinálni a második rész 3D-s rendszerével és belső felépítésével. Ezenkívül nagyon sokat merítettünk a Homeworldből és a Master of Orion II-ből is (ez utóbbi főleg az én bűnöm, mert máig az egyik nagy kedvencem).

A Haegemonia kétségkívül az űrharcra koncentrál, és a menedzselés, a mikromenedzsment háttérbe szorult – a kezelés pedig jóval egyszerűbb lett. Legalábbis szándékaink szerint... Ezt azért mondom, mert a teljesen 3D-s környezet rengeteg olyan gondot is felvetett, amelyekre nem nagyon számítottunk: nemcsak az irányítás, hanem a kamera mozgatása is nagyon nehéz feladat volt, főleg ha ténylegesen háromdimenziós környezetet akarunk építeni, és nemcsak ráírni a dobozra, mert jól hangzik...

A legnagyobb gond, hogy ha a játékos szabadon mozoghat fel és le, akkor az okosabbja legalábbis ki fogja próbálni a lehetőséget, és mondjuk, rájön, hogy így eltűnhet a radarok elől... Vagy hogy esetleg egy űrbázis jóval gyengébb felülről, mint alulról...

Ezek után hiába teszünk le bármilyen elemet (mondjuk ködöt) a pályára, a játékos szépen megkerüli, ha nem tetszik neki a hatása! Ezen kívül folyamatosan kaptuk a visszajelzéseket, hogy a bolygók/hajók/aszteroidák nem jó méretűek, legyenek kisebbek/nagyobbak/akármilyenek, csak ne ilyenek... Azt hiszem, a méreteket legalább tízszer módosítottuk, természetesen iszonyú ravaszul felborítottuk evvel a scriptek jó részét, amelyek a testek középpontjától mért távolságokkal számoltak... Végül is a most látható kompromisszumos megoldás született, és ha valaki még egyszer meg akarja változtatni, azt én lövöm le személyesen!

TALÁLMÁNYOK. Szerintem a következő jelentős előrelépés a találmányok területén következett be (külön köszönet Csuminak a belövésért – nem tudta szegény, mit vállal magára, mert úgy adtuk be neki, hogy „át kéne nézni kicsit a találmányokat"). Szóval összesen több mint 250 találmány van a játékban, amelyek egy része fajspecifikus, vagyis rendes játékban csak trükkös módon szerezhető meg (nem úgy multiplayerben)!

Ez a szám persze lehet sok is, kevés is... Ha a találmánylista abból áll, hogy „lézerfegyver v1.0", „lézerfegyver v2.0" és így tovább jó sokáig, akkor nem sok... De a Haegemoniában a találmányok igen jelentős része teljesen különböző – van persze fejlettebb változat is mindenből, de azoknak teljesen más tulajdonságai (például speciális támadása) is van.

Csak, hogy el tudjatok képzelni, miből is állt ezeket összehozni: minden találmánynak körülbelül 20 tulajdonsága van (mitől függ a fejlesztése, ki fejlesztheti, mibe kerül, mennyi idő a fejlesztése, mekkorát lő, milyen messziről hárítja el az Ecm...). Ezek jó része összefügg, vagyis ha valamit módosítasz, akkor az összes ebből következő találmányt is át kell nézni, és átgondolni, hogy az ez ellen ható találmányok/fegyverek nem lesznek-e túl erősek/gyengék! Arról ne beszéljünk, hogy közben ki kell találni, hogy az AI mit fejlesszen, és egy-egy átgondolatlan belenyúlás nagyon megerősítheti vagy legyengítheti az AI-t, ami után már dobhatod is sutba az összes letesztelt pályádat, és kezdheted elölről az egészet... Végül is – nem tagadhatom, hogy nagyon komoly erőfeszítések árán – szerintem igen jó lett a találmánylista: minden fegyvernek van ellenszere, multiplayerben rengeteg taktikai lehetőség kínálkozik különféle kombók kipróbálására, és végezetül az AI is erős lett!

AI. Nos, igen... az AI. Szokás szerint megkaptuk a magunkét, hogy az AI csal, meg végtelen pénze van, meg egyébként is... Nos, a nehéz fokozaton az AI nem csal! Még csak nem is lát mindent – pontosan úgy dolgozik, mint a játékos: felderít, és amit lát, azt támadja. Nincs semmi bónusza, sem pénz, sem gyártás, sem egységek területén... Sőt! A legtöbb pályán keményebb feltételek között dolgozik, mint a játékos!

Más a helyzet közepes és könnyű foko-



zaton: itt nagyon keményen csalunk a játékos javára! Több pénzt kap, több az egységeinek életereje, nagyobbat lőnek a fegyverei... És szerintem még így is lesz meglepetés, amikor az AI először igazán szabadon van engedve a hármas epizód harmadik küldetésében... Addig nagyon keményen meg van fogva scripttel és az építhető egységek számával... Multiplayerben ugyanezt az AI-t fogjátok látni – itt sem lesz lebecsülendő ellenfél! Gyorsan terjeszkedik, továbbá igen ügyesen és gyorsan fejleszt. Amikor multiplayer csaták mentek itt éjszakánként, nagyon sokan az AI-val akartak lenni, mert a gyenge programozó (muhahaha) játékosoknál erősebb volt... Persze meg lehet verni, de még a legerősebb teszternek is fel kellett kötnie a magyar vásznat, amikor összeengedtük 2-3 AI játékossal!

KÉMKEDÉS. A következő újdonságszámba menő része a programnak a kémkedés... Persze, volt már ilyen korábbi játékainkban is, de itt szerintem sokkal jobb és összetettebb lett! És nem utolsósorban erősebb is... Kimondottan kellemes látvány, amikor az ellenfél hatalmas csatahajókból álló flottáját kémeink megtizedelik, és azok még csak nem is látják, mi történt velük!

Gyakorlatilag a kémek külön háborút vívnak a Haegemoniában! Amíg nem szúrnak el nagyon valamit (erre is van esély azért), láthatatlanok a rendes hajók számára, és szabadon tevékenykedhetnek. Jaj azonban nekik, ha egy másik kém leleplezi őket, vagy lebuknak! Ezeket a hajókat nagy előszeretettel vadássza le mindenki, ha egyszer láthatóvá váltak – főleg ha addigra már érkezett néhány üzenet a megdézsmált államkincstárról, felrobbantott hajóról, vagy fellázított bolygóról...

Különösen erősek a kémek lopásban: találmányszerzés esetén az adott pályán a találmány felhasználható (mintha kifejlesztetted volna), és a kifejlesztésük is sokkal kevesebbe kerül. 2-3 magas szintű kémmel pedig igen gyorsan kipucolható valaki kincstára, aki így aztán nem fog tudja fizetni hajói fenntartási költségét – aminek következtében ezek szépen legyengülnek, és az első lövésre elpusztulnak... Hasonlóan kedves ötlet a bolygókon az épületek robbantgatása (főleg ha elcsípjük a katonai akadémiát vagy a bolygópajzsot), a lázítás vagy a másik hősének legyilkolása... E legutóbbi küldetés során már hallottam igen csúnya jelzőket elhangzani, mikor egymást gyepáltuk...

Összességében a kémek a kedvenc egységeim – még ha nem is a leggyorsabbak az ellenfél gyilkolásában, de hosszú távon nagyon-nagyon hatékonyak!

HŐSÖK. A hősök területén is jelentős változások történtek! Nemcsak az egységek, hanem a külön beléjük ültethető hősök is szinteket léphetnek, és az így elért tulajdonságok bónuszai kumulálódnak! Ráadásul a hősök tulajdonságai három területen hathatnak: a helyi tulajdonságok csak az adott hajón/bolygón, a rendszerszintűek az adott naprendszerben, míg a birodalomszintűek az egész birodalomban! Ennek megfelelően az együtt mozgatott hősök (a nem helyi szintű a tulajdonságaikkal) egymást is segítik!

Minden szintlépéskor a hős új tulajdonságot kaphat (nyilván a kategóriájának megfelelőt, tehát a harcos mondjuk sebzésnövelőt, míg a tudós RP növelőt), vagy egy korábbi tulajdonsága emelkedhet magasabb szintre. Egy-egy birodalomszintű erős tulajdonsággal rendelkező hős nagyon(!) tápos: például minden bolygónkon 20%-kal több ember lakhat, vagy egy adott bolygón a termelés megkétszereződik...

> **TUDTAD, HOGY ...**
>
> ...a Haegemonia scriptnyelve több mint 300 utasítást tartalmaz, gyakorlatilag minden utasítás egy-egy paraméter lekérdezése vagy módosítása? És még így is rengeteg paraméter nincsen kivezetve... És azt, hogy a nyelvben nincs sem ugróutasítás, sem ciklusszervezés, sem tömbkezelés?
>
> Egyjátékos üzemmódban minden pályát tulajdonképpen egy script irányít az első epizódokban még közvetlenül irányítva az egységeket, később már az AI kezelésére bízva őket. Ez utóbbival volt a legtöbb gond, ugyanis az AI néha másképpen kezelte az egységeket, mint ahogyan azt mi képzeltük – a harmadik epizódtól kezdve a scriptírás leginkább állandó harcot jelentett az AI-val...
>
> 
>
> ...a Haegemoniában egy nagyobb hajó 12000-13000 poligonból áll? Azért, hogy a poligonszám nagyjából állandó legyen, ez a szám a felső határ egy-egy osztagra. Vagyis a vadászok esetében ez osztódik héttel, a korvettekében néggyel, a cirkálókéban kettővel.
>
> A hajókat a projekt során többször is át kellett dolgozni – hol a szétesés, hol az animációk, hol a fegyverek, hol a hajtóművek nem működtek megfelelően.
>
> Az effektek elkészítéséhez pedig külön editorra volt szükség, és végül is csak robbanásból több mint 100 készült el...







Mivel a találmányok, egység szintbónuszok és a különféle hatókörű hősbónuszok mind összeadódnak, ember legyen a talpán, aki kiszámolja, hogy bolygóin miért éppen annyi ember lakhat, amennyi, miért éppen úgy szaporodnak, ahogyan, illetve a hajóik miért pont 396,2 HP-t sebeznek... Szerencsére ezek az infók mind megtalálhatók a bolygó- ill. hajóinfó képernyőkön, és higgyétek el, mi is számoltuk pár hétig, hogy tényleg annyi-e az annyi...

A SZTORI. A történetről nem tudom, mennyit mondjak: a rövid összefoglaló már gondolom, mindenkinek a könyökén jön ki (ahogyan a történet indul), ezért inkább a későbbi fejezetekről szólnék részletesebben...

Az első két epizód az emberiség belső konfliktusairól, illetve a kolonizálás első lépéseiről szól. Ezekben a fejezetekben még meglehetősen „vezetjük" a játékos kezét, és a küldetések se túl nehezek. A második epizód végén jelennek meg a Kariakok, akik gondolkodás nélkül nekitámadnak az embereknek...

A történet itt picit lelassul, ahogyan az emberek megpróbálják kideríteni (természetesen a játékossal az élen), hogy mi is történik itt valójában! A harmadik epizódban komoly fejlesztési lehetőségek nyílnak meg előttünk, ami szükséges is lesz ebben a háborúban (cirkáló és kémhajó)! Az epizód közepe táján a helyzet komolyra fordul, ahogyan a Kariakoknak sikerül meglepetésszerűen betörniük az emberek belső rendszereibe... De szerencsére ez a (remélhetőleg meghiúsított) kísérlet felemészti erejüket, és az emberek előnyomulhatnak egészen a Kariak anyabolygóig...

A végső támadás előtt azonban kiderül, hogy a Kariakok nem olyan gonoszak, mint amilyennek első pillantásban látszottak, és sikerül békét kötni velük... Ezáltal újabb lehetőségek nyílnak meg az emberek előtt – újabb rendszerekre terjeszthetik ki fennhatóságukat. Azonban itt is történnek meglepetések: mindenekelőtt le kell számolni a rejtélyes Őrzővel, és egy újabb faj is felbukkan (a Darzok), akiknek sikerül polgárháborút szítani a Kariakok között. A negyedik epizód erről a küzdelemről szól...

Hamarosan azonban a játékosnak döntenie kell, kinek az oldalára áll a polgárháborúban, és le kell számolnia az egyik féllel... Ezután pedig már csak egy feladat van: legyőzni a Darzokokat... Ami persze egyszerűen hangzik, de jó pár küldetésen át fog tartani, és remélhetőleg megizzasztja picit a tisztelt játékosokat...

Ennyi dióhéjban a történet... Persze több csavar és mellékszál van még benne, ezek legtöbbször különféle bónuszokat adnak a játékosnak (egy-egy hőst, találmányt vagy valami más, jó vagy rossz dolgot).

Tovább színesíti a palettát a rengeteg véletlen esemény, amelyek a történettől teljesen függetlenül történhetnek bármelyik birodalommal (igen, az AI által irányított birodalmakkal is).

EGYSÉGÁTVITEL. A történet küldetésekre van osztva, de az egyes küldetések között átvihetjük bizonyos számú egységünket, hősünket és az összes találmányunkat(!) illetve találmánypontunkat. Ez utóbbi némi magyarázatra szorul...

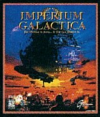
Mindenképpen szerettük volna megvalósítani, hogy a játékos felépíthessen magának egy viszonylag kis létszámú, de tapasztalt és erős hadsereget (ez a „Legions of Iron"), amelyet küldetésről-küldetésre visz magával, és nyilvánvalóan igyekszik megvédeni. Hasonlóképpen gondolkodtunk a hősökkel is: a három főhős mindenképpen a játékossal marad a játék végéig, de ha valaki szeretne még egy bolygókormányzót, vagy még egy kémet állandóan magával vinni, az megteheti...

> 1996 MASTERS OF ORION 2



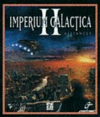
A Microprose stratégiai játéka ugyan grafikai szempontból nem volt akkor sem a csúcson, és talán túlságosan is szűk rétegnek készült. De a találmány és fajrendszere, valamint nagyon jó újrajátszhatósága még ma is komoly rajongótábort motivál.

> 1997 IMPERIUM GALACTICA I.



Az első komolyabb magyar fejlesztésű játékprogram, amely teljesen magyar nyelven is hozzáférhető volt. Legtöbben a karakterfejlődést és a sztorit emelték ki a program erényei közül.

> 2000 IMPERIUM GALACTICA II.



A sorozat erősen továbbfejlesztett grafikával, 3D-s földi és űrcsatával, valamint összetettebb játékmenettel folytatódott. A történet is bonyolultabb lett, a találmány és fejlesztési rendszer kibővült.















A találmányok átviteli rendszere már kicsit bonyolultabb: mindenképpen az volt a cél, hogy ne kelljen minden küldetésben teljesen elölről kifejleszteni mindent, mert ez a tizedik ismétlésre már heveny arcizomrángást tud okozni (és mi is szeretnénk jól aludni). A Haegemoniában minden találmány pénzbe, időbe és találmánypontokba kerül. Ez utóbbiból a játékos meghatározott mennyiséget kap minden küldetés elején, amit nem kötelező elkölteni. A megmaradó pontok és a teljesen kifejlesztett találmányok átvivődnek a következő küldetésbe (automatikusan), ezen kívül minden egységre automatikusan fel is kerülnek. Ez utóbbi szintén a mikromenedzsment csökkentése végett került a játékba...

A pályák közti „átvitel” utolsó módja a teljes pályák átvitele. Ebbe valószínűleg bele sem fogunk, ha tudjuk, mivel jár, de annyira jó ötletnek tűnt... A lényege az, hogy amit a játékos felépített az egyik pályán, az valamikor később (nem okvetlenül a következőn) majd visszaköszön... Tehát ha felépítettük a védelmet mondjuk az Éden bolygón, akkor három küldetéssel később örülni fogunk, hogy milyen okosak voltunk, és kacagva visszaverjük az alienek támadását... Ez nagyon szép, de rengeteg nehézséget felvet! Mi van a „nem olyan jó” játékossal? Kire lőjük be a későbbi pályát? Pontosan mennyire lehet majd betápolni magunkat egy adott pályán? Nagyon-nagyon sok gondot vettünk evvel a „kis ötlettel” magunkra – szerintem emiatt legalább annyi hajam hullott ki az utóbbi 4 hónapban, mint az azelőtti 10 évben összesen...

Végül is egy picit enyhíteni kellett a feltételeken: eszerint csak lerakott űrállomások vihetők át (vagyis nem lehet megkerülni az egységátvitel során letiltott űrállomás-transzfert), csak a bolygók és az aszteroidák kerülnek át, a roncsok nem. Ezen kívül az epizódhatárokon nem viszünk át rendszereket, ha mégis előfordul egy naprendszer a későbbiekben, akkor újra be lesz rendezve, és a különbség meg lesz indokolva...

Még ezekkel a változtatásokkal is életveszélyes az egész rendszer – mondjuk egyes küldetéselemek azonnal teljesülnek, ha valaki nagyon sokáig tápolta magát az előzőben, de legalább valamenynyire kézben tudtuk tartani a dolgot... Legalábbis remélem...

TIPPEK. Végül szeretnék néhány tippet megosztani veletek – a játékban is van jó néhány, de azok nagyon általánosak. Nyilván ezek az én preferenciáimat tükrözik, de hasznosak lehetnek...

- Főleg a játék elején érdemes szinte kizárólag a nyers ütőerőre, illetve védelemre menni. Az első epizód lezáró küldetése nem könnyű – lézerfegyverekkel pláne nem...
- Mindenképpen érdemes kicsit kísérletezni a háromdimenziós mozgással. Viszonylag ritkán kell, de akkor nagyon! És sajnos a térkép ebben nem segít... Hiába tűnik két egység egymás mellettinek, ha közben 5000 egység magasságkülönbség van közöttük! A térképen való célkijelölés helyett én inkább az ALT+jobb klikket ajánlom. Ez magasságban is a célhoz visz...
- A második epizódtól nagyon érdemes a bolygótalálmányokra is költeni. Kritikus lesz, hogy mekkora a bolygónk maximális lakossága illetve gyártókapacitása! Néhány találmány nagyon olcsó, és jelentős bónuszt ad!
- Nyugodtan állítgassuk le a játékot – nem kerget a tatár! Inkább gondoljuk át kétszer, mit fejlesztünk, minthogy feleslegesen kidobáljuk pontjainkat!
- Csillagtérkép módban harcok során nagyon jó a Shift+L életerőcsík... Nálam állandóan be volt kapcsolva...
- Szintén nagyon hasznos a Z, X, C billentyűk használata (egy adott kategóriában minden hajót kijelöl). A csoportkijelöléssel együtt már nem is lesz másra szükség egységeink gyors eléréséhez...
- A harmadik epizódban kapjuk meg a kémeket! Ha lehet, érdemes tartalékolni RP-ot erre az eseményre, és megkezdeni az aktív lop... izé találmányszerzést.
- Ha nehéz fokozatban játszunk, akkor az adó nagyon kevéske. Igen jó pénzszerzési módszer, ha két bolygó között kereskedőket (bolygóközit, mert a csillagközi elbókládszik) járatunk. Ugyan a kereskedők a megtett távolsággal arányosan adják a pénzt, de itt a folyamatos és gyors bevétel a cél... Két közeli bolygó és 3-4 kereskedő már elegendő szokott lenni...
- Hasonlóképpen bátran szedjük le a már nem szükséges egységeket! Néhány küldetésben sajnos komoly áldozatot kell hozni, hogy a stabil gazdaságot megteremthessük...
- A negyedik epizódban nyílik meg a teljes fejlesztési fa (addig mesterséges korlátok voltak beépítve). Itt már nagyon figyelni kell, mire költünk, mert a több ezer pontos találmányok sem ritkák! Az ellenfélhez küldött kémek szerepe hatványozottan nő...
- Nagyon fontos a katonai akadémia kifejlesztése! Óriási különbség van 1-es, 3-as vagy 5-ös szintű egységek között! Kémeknél különösen, mivel az ötös szintű egyből tud lopni, találmányt és hajót is robbanthat!
- A főhősök nem halhatnak meg, ezért érdemes őket küldeni a legveszélyesebb helyekre (ronda csalás, de ez van)!
- Multiplayerben kicsit más taktika szükséges: az RP korláttól függően minél gyorsabban kell terjeszkedni és fejleszteni... Ha sikerül megosztani a munkákat (team-play), akkor már érdemes egy védekező lopkodó és egy támadó birodalmat létrehozni.
- Általában a fajok a közül az emberek a fejlesztésben, a Kariakok a kolonizálásban és a Darzokok a nyers erőben a legjobbak (hajó-hajó ellen).
- A rakéta típusú fegyvereket ne hanyagoljuk teljesen: bolygók ellen brutálisan hatékonyak, bár hajó-hajó ellen csak akkor, ha a másik fél elhanyagolta az ellene való védekezést (amire jó esély szokott lenni)!

Végezetül remélem, a Haegemonia mindenkinek sok kellemes percet fog szerezni, és minél többen megtisztelnek minket avval, hogy meg is veszik!

Tudom, hogy ez Magyarországon nem olcsó mulatság, de mégis ez az, amivel nemzetközileg és a hazai piacon is lemérhetjük munkánk eredményét.

Természetesen magyar verzió is lesz a nemzetközivel egy időben – ezért kivételesen nem engem, hanem a másik designert (Bassmant) kell szidni...

Mindenkinek jó játékot kívánok a magam és a Haegemonia csapata nevében (a lista hosszú, de a creditsben reméljük, mindenki benne van)!

PELLUS

› ÉRTÉKELÉS

91%

grafika 23/25
zene/hang 14/15
játékélmény 36/40
kategórián belül . . .14/15
összhatás 4/5

› CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **demo**

› MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 550, 256MB RAM, 600 MB HDD, D3D

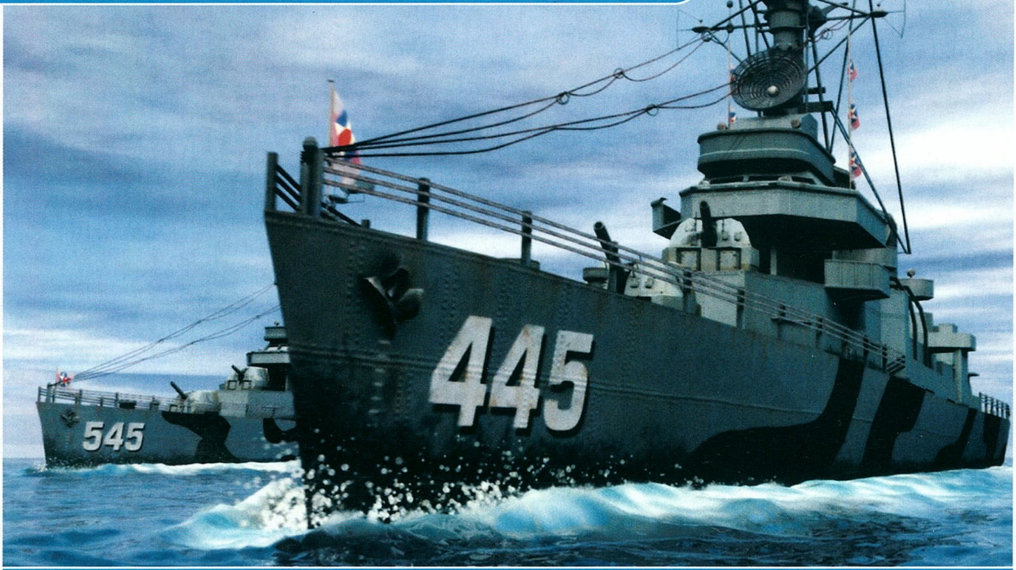
› ARÉNA

Homeworld 92%
Imperium Galactica 90%
Imperium Galactica 2 . . . . .90%


LARIAN studios
cdv
Software Entertainment
DIVINE DIVINITY™
CREATE YOUR OWN DESTINY!
Tiéd a döntés
Sorsod a kezedben van!
Választhatsz, kinek a
bőrében akarod átélni
a Divine Divinity világát.
Harcos, Varázsló vagy Kalandor...
Hát kell ennél több....?
Kapható az
automex
MULTIMÉDIA
Wesselényi utcai üzletében,
szaküzletekben és áruházakban.
Automex Kft. 1077 Budapest,
Wesselényi u. 24.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu
Email: info@automex.hu
www.divinedivinity.com

BATTLEFIELD 1942

Fejlesztő: Digital Illusions › **Kiadó:** EA › **Web:** www.battlefield1942.com



Hazudnánk, ha azt állítanánk, régóta várjuk már ezt a programot. Hazudnánk akkor is, ha azt mondanánk, ígéretesnek tűnt az első pillanattól kezdve. Viszont igazat szólunk, amikor azt mondjuk: most egyszerűen letaglózott minket a lábunkról. Emlékszem, hogy az idei Guru tábor zsúfolt Counter-Strike közösségébe miként is szivárogtattuk be a játszható demót. Szinte amint meglátta valaki, képtelen volt ellenállni a csábításának, aminek a végén az lett az eredménye, hogy húszfős társaságunk másról sem tudott beszélni, mint a Battlefield 1942-ről. Azóta igazi kábítószerré vált körünkben, amelyet képtelenek vagyunk letenni.

A Battlefield 1942 című játék eseményei a második világháború dereka és vége felé történnek. Ekkortájt a háború már rengeteg fronton dúlt, Észak-Afrikától egészen a Csendes Óceánig dörögtek az ágyúk és a puskák. A mi feladatunk természetesen az, hogy részt vegyünk ennek a háborúnak a legnagyobb ütközeteiben. Ott lehetünk a normandiai Omaha Beach-en, megvívhatjuk a Midway szigetek menti tengeri ütközeteket, harcolhatunk Sztálingrádban a keleti fronton, és végigvonulhatunk Berlin utcáin tankjainkkal. Összesen 16 különböző helyszín várja, hogy újraírjuk a történelmet.

Mindennek tetejébe ráadásul kézhez kapjuk a háború legtöbb kellékét. Beülhetünk a szovjet T-34-esek, a német Tigrisek és az amerikai Sherman harckocsik páncélozott falai mögé. Pilótaként kezünkbe vehetjük a P-51-es Mustangok, a japán Zerók, a félelmetes német Stukák, a BF-109-es Messerschmittek, de akár a B-17-es bombázók botkormányait is. Természetesen mindezek révén képviselhetjük a szövetséges erőket, vagy akár a tengelyhatalmakat is az összecsapásokban, melyekben angolok, amerikaiak és szovjetek harcolnak a német, olasz és japán hadigépezet ellen.

Induláskor öt különböző felszerelés közül kell kiválasztanunk a számunkra és a csapatunk számára legideálisabbat. A játékosok a már más játékokból jól ismert kasztok közül választhatnak, bármelyik oldalon is harcolnak. A harcmezőn alakíthatunk felderítőt (illetve orvlövészt), gyalogost, szanitécet, tankelhárítót és utászt, de menet közben válthatunk is, ugyanis felszedhetjük a lelőtt emberek cuccait. Mindegyikkel más és más harcmodort kell kialakítanunk, közülük egyikre se mondhatnám, hogy nem túl népszerű a csaták alatt – bármikor fontos szerephez juthat.

Egyszóval olyan taktikai akciójátékról van most szó, amelyikben gyors reflexeinkre éppúgy szükségünk lesz, mint a logikus gondolkodásra. Fantasztikus hangulat, pörgős játékmenet jellemző a játék minden részére, és ha cikkemben olvasható is egy-két elmarasztaló kritika, összességében elmondhatom, megjelenésével újabb többszereplős trónkövetelő bukkant fel a színen.

JÁTÉKMÓDOK. A Battlefield 1942 alapvetően kétféle játékmóddal rendelkezik, melyek közül az egyszemélyesről szinte beszélni sem érdemes. Létezik ugyan hadjárat, de a készítők nem igazán vették a fáradságot ennek kidolgozására, aminek eredménye az lett, hogy ez a rész értékelhetetlenné vált.







Ez csupán a hódítás nevezetű játékmód elsajátítására szolgál, arra, hogy megismerkedjünk a pályákkal, és hogy őrületbe vezessen minket a végtelenül rossz mesterséges értelemmel ellátott embereink viselkedése. A szerencsétlenkedő, a pályákon percenként elakadó és a csapatjátékot teljes mértékben nélkülöző botokról azért is felesleges többet írni, mert a program kétségtelenül nem azért készült, hogy egyedül vessük magunkat bitjei közé. Megítélni ez alapján olyan, mintha a Quake III-at szidnánk egyjátékos módja miatt: felesleges és hozzá nem értő lenne.

Ezért aztán lássuk inkább a multiplayer menü rejtelmeit. A csatákat legfeljebb 64-en vívhatják, de ez a szám inkább csak szépítés, interneten keresztül a hatalmas lag miatt minden ennyire leterhelt szerver játszhatatlanná válik. A BF1942 tartalmazza a Gamespy című beépített szerverkeresőt is, amellyel könnyen ráakadhatunk olyan 16-24 fős közeli szerverekre, melyeken a játék talán még nem szaggat vészesen. A cikk írásának pillanatában két állandó magyar szerverről van tudomásunk, melyek megtaláláshoz érdemes ellátogatni az ismertebb hazai weboldalak fórumaiba.
Ha már megtaláltuk a számunkra ideális szervert, és sikeresen beléptünk a játékba, csak annyi lesz a dolgunk, hogy kamatoztassuk az egyszemélyes játék alatt szerzett tapasztalatainkat – vagyis megkezdjük küzdelmünket a zászlókért. A többszereplős játékmódban négyféle csapatjáték létezik, de ebből a CTF kivételével csak az ún. Conquest (hódítás) módnak sikerült népszerűséget szereznie (a szerverek közel 97%-án ezt játszhatjuk).

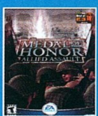
Ennek szabályai röviden a következők: mindkét csapat bizonyos számú ponttal (azaz tikettel) indul, amit a jobb felső sarokban láthatunk. Ha ezek a tikettek elfogynak, akkor a team elvesztette azt a kört. Pontjaink annál kevésbé csökkennek, minél több kontrollhelyet tartunk irányításunk alatt, melyeket a program zászlókkal jelöl. Ha elfoglalunk egy ilyen pontot, a térképen megváltozik annak színe, és attól kezdve mehetünk a következőért, vagy dönthetünk a jelenlegi megvédésén. Ez a mód az Unreal Tournamentből ismert Dominationra hasonlít leginkább, azzal a kivétellel, hogy itt bizonyos időt el kell tölteni minden zászló mellett, amíg az a mienk nem lesz.

Viszont végére hagytam a fekete levest, ugyanis hiába a legjobb 56k-s modem, a kiváló digitális vonal, az 50 vagy 100 feletti pingértékekkel rendelkezők csak bosszankodni fognak, mert a játék gyakran még ISDN vonalról is meg- megakad. Ezért sajnos csak ADSL-lel vagy annál jobb kapcsolattal rendelkezőknek tudjuk nyugodt szívvel ajánlani.

GRAFIKÁRÓL ÉS HANGOKRÓL. Az első dicsérő jelzőt, ami - mint sok más esetben - természetesen azonnal megragadja még a laikus játékost is, a szoftver ezúttal is a saját készítésű grafikus motornak köszönheti. A hatalmas pályák, területek, melyeken végrehajthatjuk előrenyomulásainkat méretük ellenére csodálatosan szépek és aprólékosan kidolgozottak. Minden térkép más és más környezetet varázsol képernyőnkre (többrészt európai, csendes óceáni, észak-afrikai stílusokat láthatunk), aminek érdekében a fejlesztőknek megszámlálhatatlan mennyiségű modellt kellett elkészíteniük. A legszebb látványt a legkülönfélébb fák és a vízfelszín nyújtja, melyek folyamatos mozgása, illetve fodrozódása egyszerűen elképesztő.

Azután jönnek a különböző járművek, melyek sem poligonszámban, sem pedig textúrázottságban

> MEDAL OF HONOR - 2002



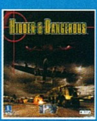
Szó, mi szó, az EA nemrég kiadott hasonló környezetben játszódó programja fergeteges alkotás. Kár, hogy a benne rejlő többszereplős játékmenet nem vált oly népszerűvé, mint konkurens társai esetében. Jellemzői a máig utánozhatatlan hangulat és a hasonlóan nagy gépigény voltak. Spearhead néven hamarosan kiegészítő lemez jelenik meg hozzá.

> RTCW - 2001



Ahol az X-akták keveredik a második világháborúval. Röviden így lehetne jellemezni az Activision nagyszerű meséjét, amelynek többjátékos módja sokban hasonlít a Battlefield 1942-ben találhatóhoz. Páran a rövid játékideje és az oda nem illő élőhalottak miatt nehezteltek rá.

> HIDDEN & DANGEROUS - 1999



Igazi csemege a második világháborús játékok kedvelőinek, amelyben rendkívül nagy szerepet kapott a stratégia is. Leginkább a Commandoshoz hasonlítgatták, de a H&D grafikája már 3D-ben pompázott. Nemrég jelent meg Deluxe, azaz felújított változata. Folytatását már mindannyian nagyon várjuk.

> A MINDENT LÁTÓ SZEM

Manapság egyetlen olyan divatos szerverkereső szoftver létezik, amelyet szinte minden szoftverkészítő csatol interneten keresztül játszható programjai mellé. Ez pedig nem más, mint a Gamespy. Rengeteg tapasztalat áll ennek a programnak a készítése mögött, mai formájának eléréséhez rengeteg hónap kellett. Mindezek ellenére korántsem tökéletes: lassú, rengeteg memóriát foglal, folyamatosan reklámokat lobogtat az orrunk alá, a többi nyavalyájáról nem is beszélve.

Ezért aztán szeretnénk mindazoknak, akik még nem ismerik felhívni figyelmét erre a másik programra, amelynek neve The All Seeing Eye. Mérete elenyésző, ha leszedjük a 10 kilobájtos installáláshoz szükséges fájlt, mindent elintéz magától. Keresőrendszere fejlettebb, gyorsabb, mint a konkurensé, és alternatívát jelenhet mindazok számára, akik már unják az egyeduralkodó Gamespyt. A letöltéshez látogassátok meg ezt a címet:
www.udpsoft.com/eye/







nem szűkölködnek. A harckocsik, a repülőgépek, a hajók külalakjukat tekintve félelmetesen pontosan hasonlítanak az eredetiekre, melyekből több mint 40 különbözővel találkozhatunk a programban. Ezek mozgása is rendkívüli, a lánctalpasok élethűen másszák meg a legkisebb bukkanót is, és a nagyszerűen működő fizikai motornak köszönhetően látványos légi és földi ütközeteknek lehetünk szemtanúi (ilyen eseteket a detonációktól bekövetkező lökéshullámok idéznek elő, melyek alaposan odavághatják a gyalogosokat). Említést érdemelnek még a katonák modelljei is, melyek becsontozása alapos műgonddal történhetett, és olyan apróságokat vehetünk észre rajtuk, hogy például tüzelés közben vicsorítanak.

Mindezek tetejére a fülünket érhető hatásokról is hadd ejtsek pár dicsérő szót. A BF1942 támogatja az EAX-et és a hardveres gyorsítással rendelkező hangkártyákat, és legfeljebb 32 csatornát biztosít a hanghatások egyidejű megszólaltatásához. Ha lehet az mondani, a játék hanghatásai még jobbra sikerültek, mint maga a látvány.

A háttérben minden robbanást és lövést hallhatunk, fülünket az égre irányítva megtudhatjuk, hogy milyen irányból érkeznek a ránk vadászó repülőgépek. Ha nagyobb csatákban veszünk részt, és a pálya viszonylag kisméretű (pl. városokban), mindezek olyan hatást kölcsönöznek, amihez foghatóhoz még nem volt szerencsém. Ha valaki igazán kíváncsi arra, hogy miről áradozok most, akkor figyelje meg, amint valamelyik repülőgép a feje mellett belecsapódik az egyik fába, és a széthulló darabjai ide-oda pattognak mellette. Az ilyen és hasonló apróságok segítenek abban, hogy könnyebben beleképzeljük magunkat a BF1942 nyújtotta harcokba, a végén pedig elmondhatjuk, hogy az audiovizuális hatások tekintetében messze a legtöbbet nyújtja a hasonló szoftverek esetében tapasztaltakhoz képest.

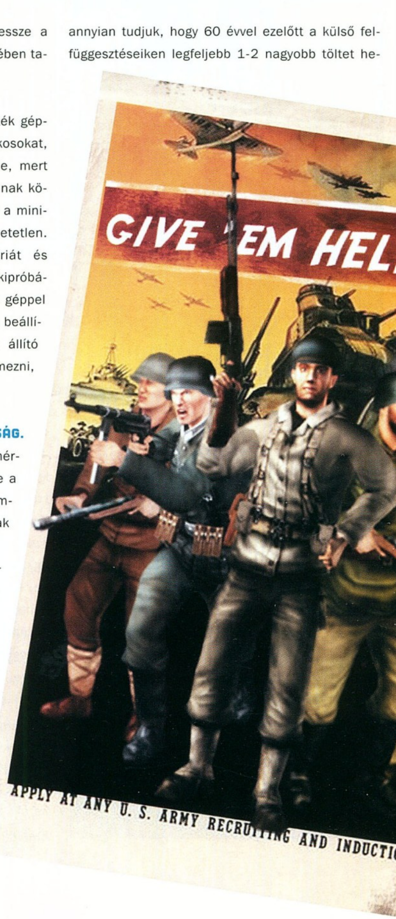
Persze mindennek megvan az ára is. A játék gépigénye oly mértékben elborzasztja a játékosokat, hogy sokan csak azért nem játszanak vele, mert számítógépük nem képes lépést tartani annak követelményével. Sajnos az igazság az, hogy a minimális konfiguráción a szoftver szinte élvezhetetlen. 2GHz-es processzort, 512 MB memóriát és GeForce 3-at (de inkább 4-et) javaslok a kipróbálásához. Ha ennél akár kicsivel is rosszabb géppel rendelkezel, el kell kezdened megkeresni a beállítások közt lévő alacsony részletességet állító csúszkát, mert a szoftver nem fog kegyelmezni, és vészes szaggatásba kezd.

VALÓSÁGHŰSÉG KONTRA JÁTSZHATÓSÁG.

Sokan róják fel a játék rovására azt, hogy mérhetetlenül nem tükrözi a valóságot. Kezdve a harckocsiktól egészen a repülőgépekig semmi sem úgy működik, mint ahogyan annak lennie kellene.

Kétségtelen tény, hogy a program nem szimulátor, de nem is kíván az lenni, és igazából nem is szabad szőrszálhasogató megjegyzésekkel illetnünk. Minden második világháborús játékot kedvelőt óva intünk attól, hogy a legcsekélyebb életszerűséget is keresse benne, ugyanis ilyenekkel nem nagyon rendelkezik. A tankok szinte másodpercenként képesek gránátokkal tüzelni, lövegtornyuk pedig gyorsabban forog, mint a kereplő.

A repülőgépek tömve vannak bombákkal és torpedókkal, holott mindannyian tudjuk, hogy 60 évvel ezelőtt a külső felfüggesztéseiken legfeljebb 1-2 nagyobb töltet he-





lyezkedett el. Azon pedig már meg se lepődtem, amikor a szovjet gyalogos az amerikai BAR automata gépkarabéllyal kezdi életét.

De ez csupán pár azok közül a „változtatások" közül, melyeket a fejlesztők a játékélmény javítása érdekében tettek. A készülő program érezhetően rengeteg próbajátékot, tesztet látott, aminek az lett a következménye, hogy mindeme - más esetben hátránynak nevezhető – tények ellenére fantasztikus élményekkel gazdagít minket. Nem gondolunk arra, hogy ennek most nem így kellene történnie, hanem egyszerűen belefeledkezünk a harcok hevébe, és hamar ráébredünk, hogy mindez értünk van. Egyszóval a Battlefield 1942 nem épp élethűsége miatt válik folyamatosan egyre népszerűbbé, mégis biztosra veszem, hogy amikor összehasonlítják más játékokkal, győztesen fog kikerülni a megítélésből.



A HÁBORÚ VÉGE. Nem akarok nagy szavakat a cikk végére, mégis képtelen vagyok megállni, hogy ne ajnározzam még keveset a Battlefield 1942-t. Rég volt, hogy akár hasonló, akár más kategóriájú játék ekkora hatással legyen rám, vagy akár az egész játékos társadalomra. Szerkesztőségünk tagjainak osztatlan véleménye, hogy megéri a neki szánt értékelést, és bár sokunknak még nem jutott rá ideje, hogy kipróbálja, mindannyian ígéretet tettünk arra, hogy pár órát eltöltünk mellette. Apró hibái és brutális gépigénye ellenére feledhetetlen program, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy jelenleg a Warcraft III-at megelőzve a második helyet foglalja el a világ legnépszerűbb többszereplős játékainak listáján (közvetlenül megingathatatlan a CS mögött).

Az biztos, hogy a Starcraft óta nem beszéltünk enynyit élményeinkről, virtuális csatákban szerzett tapasztalatainkról, mint amennyit most tesszük. Hosszú oldalakon keresztül lehetne még taktikákkal, ötletekkel untatni most benneteket - amire a botrányosan gyenge kézikönyv elolvasása után szükség is lenne -, de ezt helyhiány miatt inkább a következő számig elhalasztjuk.
Addig is tovább gyűjtjük számotokra a sok-sok mondanivalót, úgyhogy remélem, találkozunk a következő számban is. **CHRIS**

> **ÉRTÉKELÉS**

92%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII 500, 128MB RAM, 1.2GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Medal of Honor	90%
Return to Castle Wolfenstein	88%
Operation Flashpoint	87%

BATTLEFIELD 1942

COMPO



SZERETNÉL A POLCODON LÁTNI EGY EREDETI
BATTLEFIELD 1942-T?

Amennyiben válaszolsz az alábbi három kérdésre, úgy tiéd lehet a három eredeti Battlefield 1942 egyike.

1. A Digital Illusion melyik konzoljátékáról volt szó az Xbox rovatban (novemberben várható a PC-s változat)?

2. Hány játékmód található a játékban?

3. Mi volt a szovjet hadsereg híres-hírhedt rakétavetőjének a beceneve?

A megoldásokat november 30-ig várjuk a következo címre nyílt levelelolapon.

Gamer Magazin szerkesztősége
1300, Budapest 3., Pf. 210

VILÁGOK KALANDORAI

> a Divine Divinity világa - Rivellon

Régen elfeledett fantáziavilág, ahol a lehetőséged nyílik mindenre, amire csak vágytál... Ez Rivellon, ahol a Divine Divinity játszódik. Csodálatos univerzum, ahol a törpék, az elfek, az emberek és a hüllőemberek mind együtt élnek. Itt minden kalandozó megtalálhatja azt a dungeont, amelyiket mindig is ki akart foszt... azaz fel akart kutatni.

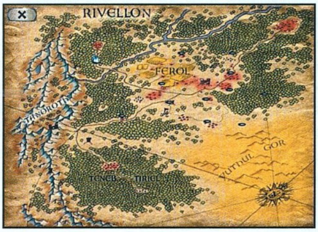
A Vermillonban található táblákra írt ősi írás szerint 13 megszentelt sír van Rivellonban. Itt nyugszanak békében a valaha létezett leghalálosabb démonlovagok, akik a Káosz Urát szolgálták a Varázslók Háborújában. Amikor azonban Ferol herceg feláldozta magát, hogy a Káosz urát visszaűzze a síkjára, a démonlovagok elveszítették halhatatlanságukat, visszavonultak, és hatalmas kriptákban barikádozták el magukat az üldözők elől.

A legendák szerint néhány olyan kripta is van Rivellon földjén, amelyekben a démonlovagok az Elátkozottak Háborúinak hadvezéreit őrzik. Ide vannak eltemetve azok az Ősi Nekromanták, akik élőholtak seregeit feltámasztva törtek egymás hatalmára. Mindazok számára, akik feldúlnak egy ilyen sírboltot, több tanulságot is tartogat a kripta mélye. A sötétben ugyanis a mesés kincsek mellett általában ott fekszik a Nekromanta mágus is, akit ősi és sötét praktikái miatt nem lehet teljesen elpusztítani, de nem hagyhatja el a sírboltját sem. Így aztán rendkívül kellemetlen meglepetést jelent a kapzsi kalandozók számára, ha a boldog kincsrablás közben az árnyak hirtelen megelevenednek, és holtak seregei támadnak rájuk.

A hegyek közt megbúvó barlangokban impek és trollok élnek, akik mindenkit megtámadnak, akik betörnek a területükre. Habár ezek a szörnyek is nagyon veszélyesek, és rendszeresen fosztogatják a hegyi falvakat, mégis csupán bujkálnak a világ igazi urai, a sárkányok elől. Ezek a sárkányok pontosan olyanok, amilyeneket az ősi mesékben és legendákban találni: mérhetetlen bölcsességű, nagyhatalmú, agresszív, alattomos és számító lények. A sárkányok testesítik meg a legfőbb hatalmat és szépséget is ebben a világban, és szerencsésnek mondhatja magát, aki élete során egyszer is megpillant egyet (feltéve, ha nem bosszantja fel őt, hiszen ebben az esetben nem fog sokáig élni, hogy elgondolkozzon rajta).

A pletykák szerint a távoli havasokban ismét láttak óriás behemótokat és pokolfajzatokat, így a hírnévre és vagyonra áhítozó, tapasztalt kalandozó csapatok könnyűszerrel megélhetést találnak ott. A városokban kifüggesztett plakátokon pedig közhírré tették, hogy díjat tűztek ki a magát Pátriárkának nevező vörös sárkány fejére, így ha valaki a Sárkányölő címre akar pályázni, azt is megteheti (béke poraira).

Úgy hírlik, hogy a birodalom távoli részén újra sárkánylovasok támadtak a városokra (ezek a gonosz, alacsony teremtmények meglepő módon irányítani tudják a kisebb sárkányokat), de a vezérük személyét illetően egyelőre még csak találgatni lehet (talán az egyik nekromantának sikerült megtörni az évezredes átkot, és kiszabadult sírbolt-börtönéből? Ebben az esetben Rivellonra nagyon szomorú idők köszöntenek majd).



A Ferol hercegség fővárosa Rivertown. Itt lakik a herceg a családjával a Stormfist kastélyban. Ez ősi erőd, amelyet még a később Elátkozottak néven ismert varázslószekta tagjai építtettek évszázadokkal ezelőtt.

A Ferol család seregei hosszú ostrom után elűzték a mágusokat, és szinte teljesen felújították a kastélyt. A kastélytól északra fekszik Verdistis városa, amely gyakorlatilag Ferol fennhatóság alatt áll, azonban a városi tanács félfüggetlenséget harcolt ki magának. A város leginkább céheiről és nemesi családjairól híres.

Nyugatra Feroltól található Aleroth (a gyógyítók falva), békés kis falu az erdőben. Egyszer régen az egyik druida álmot látott, és életét annak szentelte, hogy összegyűjtse Rivellon mind a hét fajának összes gyógyító tudását. Az álma végül valóra vált, a világ minden részéről érkeztek druidák, boszorkányok és vajákosok, hogy megosszák ismereteiket egymással. Az utóbbi időben azonban több különös esemény is történik errefelé, Mardaneus, az alapító gyógyító megőrült, a betegek idő előtt elhaláloznak. Vannak, akik ezeket összefüggésbe hozzák azzal is, hogy kalandozók nemrégiben feldúltak egy ősi, elfeledett kriptát az erdőben...

Teneb Tiriel, a Sötét erdő a nomád elf törzsek otthona, akik megtanulták, hogyan kerüljék el az erdő veszedelmes lényeit. Köztudott, hogy nagyon veszélyes átutazni a Sötét erdőn, hiszen szellemek, kísértetek és más élőholt lények bolyonganak a fák között, azonban ha sikerül eljutni Fiu Nimble-be (kis elf település az erdő mélyén) akkor az utazó biztonságot lelhet.

Tanoroth Rivellon nyugati határán található. Észak-dél irányban több száz mérföld hosszan elnyúló hegyes vidék ez, amely az éghajlata miatt csupán gyéren lakott. Egyetlen faj képes csupán elviselni a hideget és a sziklás terepet: a törpék (többek szerint csupán az arany utáni vágy tette őket ilyenné). A hegyek mélyén, a barlangokban építették fel birodalmukat, közvetlenül az aranytelérek szomszédságában. Ha a vándor fel akarja keresni őket, kizárólag nyáron és rendkívül jól felszerelve induljon csak útnak.

Yuthul Gor hatalmas sivatag Rivellon délkeleti határán. Ha valaki azt gondolná, hogy élettelen és üres, minden bizonnyal téved: itt laknak a hüllőemberek, de itt találhatók az óriási skorpiók és a félelmetes homoki démonok is. A sivatagot csak nagyon óvatosan, kísérővel szabad járni, hiszen a legendák szerint a sötét varázslók egész seregnyi homoki démont idéztek meg, amelyek uraik halála után elszabadultak, és még mindig a sivatagban kóborolnak...

Jó kalandozást és játékot! ■ BEPE



LARGO WINCH

Fejlesztő: Ubisoft › **Kiadó:** Ubisoft › **Web:** www.ubi.com

A kalandjáték nem adja könnyen magát. Temették már számtalanszor, de nem hajlandó úgy eltűnni a piacról, mint például anno a shoot'em upok. Minden negyedévre akad egy-egy Hitchcock- vagy Syberia-kaliberű program, és ez annak a jele, hogy vannak még olyanok, akik komolyan hisznek a színtiszta, nem „RPG-sített", nem „akciósított" kalandban. Leginkább a franciák azok, akik élen járnak a „mentőakcióban" (szegény Cryo is ebbe bukott bele, többek közt), és ezúttal is tőlük érkezett az áldás. A Dupuis képregény-kiadó ugyanis a Ubisofttal karöltve számítógépre és konzolra vitte a tavalyi év képregény-alapú TV-sorozatát, a Largo Winch-et, szigorúan old school stílusban.

WINCHELKEDÉS. Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, akinek egészen mostanáig ismeretlen volt a fent említett alkotás, ezért kicsit utánanéztem a főhősnek. Mint kiderült, Largo Winch univerzális hiró egy dúsgazdag aranyifjú testében, Dr. Justice és MacGyver egy személyben. Ha kell, sínbe tesz egy törött lábat, ha úgy hozza a sors, hackerré változik, de természetesen nyomozónak és kocsmai verekedőnek sem utolsó. Az intróban éppen a jólöltözött örökös szerepében tetszeleg, aki apja halála után átveszi annak tízmilliárdos vállalatát, és promóciós estélyt ad ez alkalomból. A partit később megzavarja Largo egyik asszisztense, aki közli, hogy a cég egyik mexikói kutatóintézetében megöltek két biztonsági őrt, egy tudós pedig eltűnt. Az ifjabb Winch rögtön akcióba lendül, és hamarosan kideríti, hogy az elveszett prof a vállalatvezetőség tudta nélkül folytatott tiltott génsebészeti kísérleteket. A bűnügy egyre szövevényesebb lesz, és Largónak a fél világot be kell majd járnia, hogy kiderítse az igazságot (megjegyzem, a slusszpoén már a játék közepétől sejthető).

RÉGI JEL. Minden játék tesztelésekor fel kell tenni a kérdést, hogy mi újat hozott a korábbi hasonszőrű próbálkozásokhoz képest, és kevés esetben megbocsátható, ha a válasz az, hogy „semmit". Ez most éppen ilyen kivételes alkalom, hiszen a kalandjátékoknak a sztorijuk a legfontosabb eleme (lásd az ősrégi, csak szöveges kalandokat), és a Largo Winch négy nyelven követhető története eléggé gazdag és fordulatos ahhoz, hogy lehangoló linearitása ellenére is elvigye a hátán a programot. Nagy játéktechnikai extrákat tehát ne várjunk: a szokásos megoldások (tárgyhasználat, feleletválasztós dialógusok stb.) mellett csak néhány minijátékot lehet megemlíteni ilyen téren. Ezek nagy része logikai feladat (az unalomig ismert Hanoi-toronytól a pókeren át az egészen ötletes, útvonaltervezős hacker-játékig), egyedül a Largo által vívott harcok lógnak ki a sorból – ezek inkább nagyon primitív körökre osztott stratégiára emlékeztetnek, amelyben főhősünknek a rendelkezésére álló rúgás- és ütéstípusokkal kell jobban gazdálkodnia, mint az ellenfeleknek. A rejtélyek megfejtése nem nehéz, és rengeteg segítséget kapunk a programtól – 6-8 óra alatt ki is lehet végezni a játékot.

EGYNEK JÓ. A játékmenetben tehát a linearitást leszámítva hellyel-közzel minden rendben van, ám a megvalósításba több bosszantó apróság csúszott. Az irányítás a leggázosabb, amelyhez – konzolos örökség – csak billentyűzetet vagy gamepadet használhatunk. Ehhez roppant kényelmetlen és udvariatlan menürendszer társul – az állásmentés kivitelezése például legkevesebb 6 gombnyomást igényel.

A látvánnyal már jobb a helyzet: a változatos helyszínek és az árnyékolások kifejezetten szépek, viszont a karakterek csak közepest érdemelnek egyrészt néhány gyengébb animáció, másrészt a túl kevés modell és arctextúra miatt. (Különösen a nőkön látszik, hogy egy alomból valók: mindegyiknek ugyanolyan baltával faragott bája van.) A szinkronhangok viszont tökéletesek, megragadják a szereplők egyéniségeit – kár, hogy a készítők már nem törődtek ennyit az audioeffektekkel.

A Largo Winch nem kevés munkával összehozott program, amely első blikkre igen pofás, de félórás ismerkedést követően hamar elveszi a játékos kedvét. Minden ügyetlensége és hibája ellenére egyszer mégis érdemes végignyomni – sajnos, a mai ínséges időkben az ilyen középszerű kalandjátékokat is meg kell becsülnünk... ■ **STÖKI**



Kutyaszorítóban



Iván leckét kap kapitalizmusból.

› ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

› CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

› MINIMUM GÉPIGÉNY

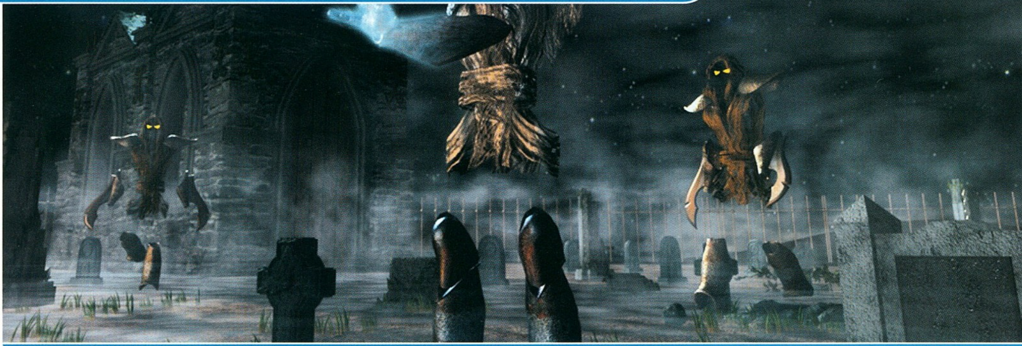
PIII300, 64MB RAM, 330MB HDD, D3D

› ARÉNA

Jack Orlando	81%
Alone in the Dark 4	85%
Hitchcock: Final Cut	79%

DIVINE DIVINITY

Fejlesztő: Larian Studios **> Kiadó:** CDV Software Entertainment AG **> Web:** www.divinedivinity.com



Ha most megkérném valamelyik „számítógépes" ismerősömet, soroljon fel pár közelmúltban megjelent szerepjátékot, biztos legalább három név eszébe jutna. Hogy mást ne említsek, kapásból ott van a Neverwinter Nights, az Icewind Dale 2 és a Might And Magic 9.
De vajon eszébe jutna-e akár egyetlen Diablóhoz hasonlítható játék? Nos, ez már fogósabb kérdés, és sokkal messzebbre kéne visszanyúlnia az emlékeibe, mondjuk a Darkstone-ig.
Szerencsére a napokban újabb névvel bővült eme elhanyagolt kategória, mi több, végre megszületett a játék, mely, ha le nem is taszítja a Királyt (nem, nem azt, hanem a Diablo 2-t) a trónjáról, de legalábbis betelepszik a jobbjára.

RONDA, DE FINOM. Mikor először ültem le a Divine Divinity elé, az első benyomást a zene gyakorolta rám. Már a főmenüben is nagyszerűen megkomponált dallamok csendültek fel, de az egész játékra jellemző a jól eltalált háttérzene, mely hol lágyan csörgedező patak képzetét keltette bennem, hol csatába hívott dübörgő dobjaival. Sajnos a grafika már korántsem ilyen lehengerlő – legalábbis pozitív értelemben véve. Bár csúnyának nem nevezném az előrenderelt, kétdimenziós terepeket és lényeket, manapság a játékprogramoknak ennél többet illik nyújtaniuk.

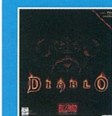
Különösen, ha hozzáveszem a játék megmagyarázhatatlan lelassulásait. A történet kezdetén 700 MHz-es processzor fél giga RAM-mal megtámogatva elégségesnek bizonyult a legnagyobb felbontáson, később azonban a képernyőgörgetés szinte élvezhetetlenül akadozni kezdett. Márpedig a nagy képernyőméret nem utolsó szempont, hisz segítségével távolabbról észre lehet venni a lényeket, illetve az automata térkép sem takar ki akkora szeletet a játéktérből.

Végül mégis alacsonyabb felbontásra váltottam, kicsit bosszankodtam az összeszűkült horizont miatt, aztán pár perc múlva egy csapásra elszállt minden búbánatom, és csak a felderítésének, a harcnak és a küldetéseknek éltem.

Mert ez az élmény mindent felülmúl. A térképek elképesztően nagyok, csak az első terepet három teljes napomba tellett felderíteni, és ebbe kizárólag a rohangálást és öldöklést számítom bele, a történettel még nem is foglalkoztam.

Ami a kihívást illeti, a szörnyek kinézetre meglehetősen sokfélék, de viselkedésükben lehetnének valamivel különbözőbbek. Az eltérések sebzés és életerő szempontjából kiegyensúlyozottan jelentkeznek, hiányoznak viszont a „jellemvonások", melyekre példaként a Diablo gyáva goblinjait hozhatom fel, kik társaik halálát látva egyből menekülni kezdenek a csatatérről. Ilyen itt nem fordul elő, ergo a harcok ritkán igényelnek stratégiázást, legtöbb esetben monoton kattintgatásra van csak szükség.

> 1991 – DIABLO



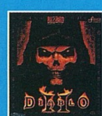
A Nagy Ős, a Stílusteremtő, a program, mely megalapozta a hálózati szerepjátékok világát, s a mai napig számos rajongónak örvend.

> 2000 – NOX



A Nox valójában meg se próbált versenybe szállni a konkurenciával, szép csöndesen megjelent, mikor az imént említett játék iránti érdeklődés kezdett lanyhulni, de a folytatás még váratott magára, és rövid időre enyhítette a türelmetlen várakozást. Maga a fő sztori nem igazán nevezhető kiemelkedőnek, de a többjátékos módok sok érdekességgel szolgáltak.

> 2000 – DIABLO 2



A Diablo második része beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Számos újítást hozott, melyek mind a játékélmény emelését célozták, és elődjénél sokkal fejlettebb internetes játékot biztosított. Ezen a téren még ma is ez a játék a nyerő.

A főnökökre viszont ez egyáltalán nem igaz. Ezek hétköznapi társaiknál négy-ötször több életerővel rendelkeznek, és támadásuk is jelentősen nagyobb sérülést okoz. Ezen kívül általában különleges képességekkel rendelkeznek – el lehet képzelni, mekkora kihívást jelent például az alapban negyven csapást kibíró, önmagát és társait gyógyítani képes ork dobos... (Ő az, akit első látásra szívből meggyűlöltem: rengeteg időmbe telt, míg sokadik nekifutásra sikerült eléggé messzire csalogatnom talpnyalóitól, hogy számos mannaitalt elpazarolva végre jobblétre szenderíthessem.)

SZÜRKEÁLLOMÁNY ELŐNYBEN. A fejlesztők küldetések terén sokkal nagyobb képzelőerőről tettek tanúbizonyságot. Történeteik változatosak, olykor humorosak, izgalmasan összetettek és szinte soha nem akarnak elfogyni. A küldetések becslésem szerint körülbelül a felét tehetik ki a teljes játékidőnek, szemben egyéb szerepjátékokkal, amelyekben az 1:3 arányt tartom átlagosnak. (Mielőtt a Baldur's Gate rajongók felhördülnének, megjegyzem, ez teljesen szubjektív, mélyreható kutatás nélkül papírra vetett becslés. Ez az én véleményem a mai szoftverfelhozatalról – legalábbis megközelítőleg, mert a teljes változatba nyomdafestéket nem tűrő szavak is tartoznak.)
Ráadásul ez utóbbi játékokban gyakran csak maximalista beállítottságom – meg persze cikkírói hivatásom – hajt a részletek felderítésére, jelen esetben viszont a kíváncsiság vezérelt, hogy lássam, milyen csavarokon át juthatok el a számomra legkedvezőbb megoldáshoz.
Mert a sikerhez nem csak egy út vezet, legtöbb esetben dönthettem önző mód vagy önfeláldozóan, de gyakran árnyaltabb lehetőségek közül is választhattam.

A legjobban az tetszett, hogy a komolyabb – még csak nem is feltétlenül a fő sztori vonalába tartozó – feladatokhoz kisebb sarjak kapcsolódtak. A kapocs lehetett helyszín, tárgy vagy személy, melynek a megoldás szempontjából nincs is jelentősége, de az összefüggést felismerve szórakoztató dolgokat lehetett felfedezni.

SZEREPJÁTÉK: KARAKTEREK. A szerepjáték egyik legmeghatározóbb ismérve a játékos karakter és annak tulajdonságai. A Divine Divinity hat hőst ajánl fel induláskor: három foglalkozás férfi és női képviselőit. A kasztok a szokásosak – túlélő (értsd: tolvaj), harcos és mágus –, különlegességük az elsajátítható képzettségekben rejlik.

Mivel ezek mindegyike rendelkezésre áll bármely karakter számára, és az elsődleges tulajdonságoknak (erő, ügyesség, intelligencia, egészség) sincs felső határa, a foglalkozások közötti keskeny határ már az első szintlépéskor eltűnik. Magyarra lefordítva ez annyit tesz, teljesen mindegy, hogy melyik karaktert választjuk, ki lehet képezni belőle ugyanazt a hőst, mint társai bármelyikéből.

Ez kicsit megcsavarva viszont nem igaz, a végeredmény a játékból következően nem mindig lesz ugyanaz. Sőt! A kevés híján kilencven képzettség több mint elegendő a számunkra legszimpatikusabb, teljesen egyedi hős megformálásához. Kedvünkre mazsolázgathatunk a harci képességek, a tolvajlás eszközei és a mágikus erők között.

Még a játék legvégéig sem lehet annyi tapasztalati pontot gyűjteni, hogy ezeknek akár harmadát mesteri szintre fejlesszük, ezért aztán érdemes alaposan megfontolni, mire adjuk a rendelkezésünkre álló pontokat. Tovább megyek: kimondottan ajánlatos csak a legszükségesebbekre költeni, a többletet pedig különleges esetekre tartalékolni, amikor szükség lehet rájuk.

HŐSÖK MŰHELYE. Nem sok értelme lenne egyenként felsorolni az összes tulajdonság leírását, hiszen a kurzorinfo elegendő adatot szolgáltat róluk, de bemutatnám pár kedvencemet.
Első karakteremmel a mágiára koncentráltam, ezért a fegyvereket szinte teljesen elhanyagoltam. Fő varázslatom még a történet vége felé is a meteorstrike volt, mert bár addigra relatíve keveset sebzett, manna szempontjából még mindig ez érte meg legjobban. Az acéllények (steel skeleton) megjelenésével szükségessé vált a villámok bevetése, de lévén, ezek a szörnyek csak ritkán fordultak elő, elegendőnek tartottam egyetlen pontot költeni erre a bűvigére.

Az idézéssel kezdetben nagyon amatőr módon bántam. Egyszerűen nem tudtam rájönni, miért nem jönnek utánam a lényeim, így szerepük golyófogóra korlátozódott a nehezebb csaták erejéig. (Vagyis gyakorlatilag elpazaroltam a rájuk költött pontokat.) Így ment ez mindaddig, míg rendesen elolvasva a dokumentációt kiderült, az aura of command képzettséggel magam mellé tudom parancsolni őket. Ezáltal támadásaim hatékonysága szempillantás alatt megsokszorozódott, ráadásul az ellenfelek is sokkal lassabban értek el hozzám bőven hagyva időt egyéb trükkök alkalmazására.

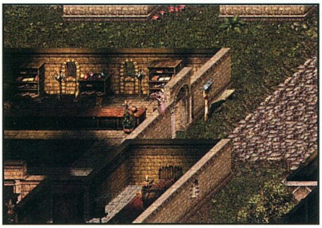
Sőt, miután megtanultam csapdákat használni, ötös szintű skorpiócsapdával olyan erős szövetségesre tettem szert, mely szinte meg se karcolódott a harminc-negyvenes szintű ellenfelek csapásaitól,













neki viszont legfeljebb két támadásra volt szüksége, hogy darabokra tépje őket.

Második karakterem harcosként tündökölt, számára a kardokat és a baltákat találtam legtesthezállóbbnak. A kézifegyverek közül ezeknek a legnagyobb a sebzésük, és tapasztalataim szerint gyakran potyogtak a szörnyekből. Elgondolkodtató még a tőr és az assassin's kiss képzettség közös használata, elvileg így is szép nagy sebeket lehet ejteni, én azonban ezt csak a kaland kezdetén próbáltam ki minimális képzettségpont-ráfordítással, így igazi hatékonyságáról nincsenek gyakorlati tapasztalataim.

A párom csatáit figyelve annál inkább megkedveltem az íjakat (ő óvatos vadócként általában ezeket favorizálja). Sebzésük – különösen képzettségekkel megerősítve (elemental arrow, explosive arrows) – meghaladja a varázslatokét, míg mannaigényük jelentősen alulmarad azokhoz képest. Két dolog nem tetszett csak bennük: lassúságuk, mely erős ellenfelek esetében némi hátrányt jelentett, illetve kétkezes mivoltukból adódóan a pajzsokkal járó védelem elmarad.

Még annyit megjegyeznék, hogy közelharcban mindent überel, ha a fegyvernek Frost tulajdonsága van. Ez pár másodpercre megfagyasztja az ellenfelet, így tetszőleges ideig lehet őt csépelni. Legalábbis, míg meg nem érkezik az erősítés, mivel háromnál több lényt lehűtve tartani nem egyszerű feladat. De még ekkor is a szokásosnál több esélyed marad a menekülésre, hogy megerősödve térj vissza.

Ott vannak még a „kényelmi" képzettségek, melyek nélkül teljesen jól lehet boldogulni, de ismeretük egyszerűbbé teheti a játékot. Noha a lakatok legtöbbjéhez meg lehet találni a kulcsokat, a zárnyitás használata rengeteg rohangálástól kímélhet meg. Egyetlen hátránya ennek, hogy minden egyes próbálkozáshoz szükség van álkulcsra, melyekből véges számú van a játékban – bár nálam mindig akadt pár fölös darab –, tehát időről-időre mégis érdemes rászánni pár percet a keresgélésre.

Zsebmetszéssel sokkal ritkábban próbálkoztam, igazából csak addig a pár percig, míg ötletszerűen adtam rá öt pontot, átkutattam az utamba akadó embereket, aztán visszatöltöttem az állást, és inkább több helyzetben alkalmazható tudás után néztem.

Ha nagyon sok extra pont gyűlik össze, érdemes párat az elven staminára költeni, mert maximumra emelve megkímélhet a futásból adódó fáradtság kipihenésétől.

Hasonlóan kényelmesek a látótávolságot növelő képzettségek, melyeket megtanulva ugyan nem pillantjuk meg hamarább az ellent – ebben úgyis felülmúlhatatlan segítséget jelent a CTRL gombbal működtethető automata célzás –, viszont az automata térképen sokkal nagyobb körben világosodik ki köröttünk a terep, nem kell centiméterenként átkutatni.

És ez még mind csak töredéke a lehetőségeknek, a maradék is rengeteg kísérletezésre ad módot. De mielőtt valami ördögi szófordulattal áttestálom rátok a felfedezés örömét, annyit mindenképen meg kell jegyeznem, hogy míg a mágusok varázslatait nagyon ritkán ugyan, de boltosoknál is meg lehet vásárolni, a többi képzettség csak szintlépéssel sajátítható el. Ezért érdemes csak hármas-négyes szintig fölvinni ezek ismeretét, és a szerencsére bízni, hogy valamelyik árusnál rábukkanj az utolsókat hozzáadó kódexre.

AZ ÖRDÖGI SZÓFORDULAT. Mielőtt még végére érnék ennek az oldalnak is, meg kell jegyeznem, hogy az erőteljes egyjátékos mód kidolgozása mellett a fejlesztőknek sajnos nem maradt idejük a többszereplős játék elkészítésére. Ezt én rendkívül sajnálatosnak tartom, de talán jobb így, mint ha tessék-lássék összecsaptak volna valamit.

Valószínűleg ők erre a következtetésre jutottak, és meg is győzték magukat, hogy nem kell erőlködniük, mivel a honlapjukon egyértelműen kijelentik, a hiányzó mód a későbbiekben sem lesz elérhető. Ez nem azt jelenti, hogy pöffeszkedve ülnek babérjaikon, hanem máris hozzáfogtak a küldetéslemez készítéséhez, ami teljes mértékben kitölti idejüket.

Ennyi volt a móka mára, azt hiszem, épp eleget szövegeltem erről a játékról. Legalábbis egyelőre, hiszen nagy kaliberű alkotásról lévén szó, számíthattok rá, hogy a közeljövőben visszatérünk rá. Addig is maradok tisztelettel. **BIRD**

> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép **javítás** demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 300, 128MB RAM, 500 MB HDD

> ARÉNA

Diablo 2	87%
Diablo	95%
Nox	82%

NHL 2003

Fejlesztő: EA Canada > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.easports.com



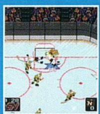
Ezennel hivatalosan is megnyitom az őszi játékszezont, amelyet immár tíz éve megbízhatóan jelez az Electronic Arts sportsorozatai közül a legelsőként megjelenő NHL aktuális része (rögtön meg is cáfolnám magam: a Madden NFL augusztus végén szokott a boltokba kerülni, viszont azzal nyilvánvaló okok – senki sem ismeri a szabályokat – miatt nem foglalkozunk). Az utóbbi években az EA-t egyre komolyabban fenyegeti a konkurencia (igaz, főként konzolokon, tavaly például az a csúfság is megesett, hogy a Konami fociprogramja az eladásokban rávert a FIFA-ra), de hokiban mind ez ideig egyeduralkodók tudtak maradni. Ez kiváltképp igaz akkor, ha csak a PC-s piacot nézzük – és innentől kezdve ezt is fogom tenni, kizárólag a tavalyi részre fogok utalgatni.

A DICSŐ MÚLT. Amikor az NHL 2002 tavaly megjelent, az egész világ kollektív hozsannázásba kezdett, ugyanis a programon tényleg látszott a sok munka, a rengeteg újítás. Azon túl, hogy a jóval gyengébb előző rész minden hibáját kijavították (ott például a kapusok tíz esetből kilencszer védték be a félpályáról megeresztett emeléseket), maradt más területekre is energia. Ott volt a kártyák gyűjtögetése, amelyekkel aztán a játék menetébe is beavatkozhattunk. Ezen felül említhetném a megreformált replay-rendszert és a kommentár felturbózását is – a rengeteg belefeccölt munkaóra meghozta a hatását: a hatalmas eladásokat.

AZ ELSŐ GONDOLATOK. A legelső benyomásunk az NHL 2003-ról nem volt túl fényes, ugyanis az intro – ha szabad így nevezni – mindössze annyiból állt, hogy egy hokis belemosolygott az arcunkba, és eldarálta az EA Sports standard szövegét – „It's in the game". Ezután kicsit felvidított a menü, amelyet végre úgy terveztek meg, hogy egérrel lehessen benne közlekedni, ilyen téren a program elhagyta a konzolos befolyást. Jobb oldalon az EA Sport Online foglalja a területet, a bal szélen pedig a szokásos választék (NHL meccs, bajnokság, rájátszás, válogatott meccs). Eleinte kicsit kétségbe estem, hogy a beállítási lehetőségeket nem találtam, ezeket ugyanis csak a játékmód kiválasztása után érhetjük el. A nem teljesen végleges változatnak köszönhetően a program azonnal szétfagyott, amikor az AI Optionst akartam választani, pedig ezt szívesen elkerültem volna; valamilyen misztikus ok miatt ugyanis a fejlesztők ide rejtették a játék sebességének módosítását, amire nagyon nagy szükség lenne. A billentyűzet-kiosztás módosítása is egy kisebb küldetésnek felel meg, de ezen a két nehézségen felül (amelyek közül ráadásul az egyiket a végeleges változatból ki fogják gyomlálni) minden a legnagyobb rendben van a prezentációval.

AZ IGAZI ÚJÍTÁSOK. Ugyan a felújított menürendszer nagyon szép dolog, de azért ennél kicsit többet várhatunk el a pénzünkért cserébe. Idén

> 1993 – NHL HOCKEY



Minden ezzel kezdődött, ez volt ugyanis az Electronic Arts első hokiprogramja – az NHL-széria azóta is minden évben visszatér. Az első epizód Sega MegaDrive-ra és PC-re jelent meg, s azonnal hatalmas siker lett.

> 2000 – NHL 2K

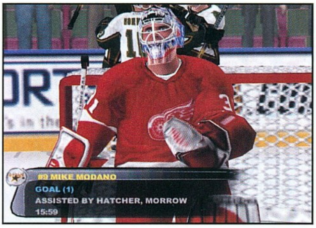


Amikor nyilvánvalóvá vált, hogy az Electronic Arts nem fog Dreamcastra, a Sega utolsó gépére fejleszteni, a japán cég gyorsan cselekedett: stúdiót alakítottak Amerikában, és mindenki legnagyobb meglepetésére fantasztikus játékkal rukkoltak elő – sajnos egyelőre nem tervezik a sorozat „pécésítését".

> 2002 – NHL 2002



Az Electronic Arts legutóbbi hokiszimulátora a rajongók teljes megelégedésére nagy fejlődésen ment keresztül. Sokat fejlesztettek a grafikán, kijavították a 2001-es rész elrontott AI-ját és az NHL-kártyákkal még egy kis extra fűszert is csempésztek a koktélba.





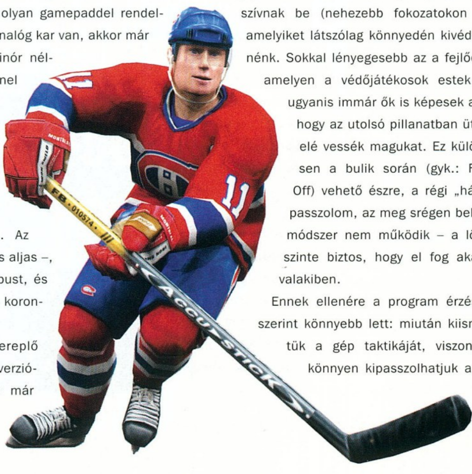


három igen hangzatosan elnevezett újítás kapott helyet a programban, melyek közül a Game Breaker ismerős lehet, lévén ez a tavalyi „emotion-meter” átalakított változata (a legfontosabb különbség, hogy ezúttal nem a „lelkesedés” csökkenhet). Ezúttal bodicsekekkel és gólokkal lelkesíthetjük be a csapatot, és ha elértük a maximumot (azaz a jobb alsó sarokban található mérce vörösen villog), akkor előhozhatjuk a Max Payne-ből ismerős időlassítós effektet. Ilyenkor a többiek lelassulnak, a szívünk basszuslöketekkel zúzza meg a hangfalakat, a kamera pedig rázoomol a „zónában levő” játékosra; az effekt nagyon hasonló, mint amikor egy az egyben vezethetjük rá a korongot a kapusra. Őszintén szólva ez nem segített túl sokat, talán ha öt gólt szereztem így...

A második sokatmondó újítás a Dynamic Deke Control, amely a korong kezelésében, a cselezésben segít. Billentyűzeten ezt meglehetősen trükkös előadni, de ha esetleg olyan gamepaddel rendelkezünk, amelyiken két analóg kar van, akkor már gyerekjáték lesz (mi zsinór nélküli Logitech WingMannel gyűrtük a játékot).

Összesen nyolc ilyen mozdulat van, melyekkel rendesen átverhetjük a védőket, néha igen látványos szólókat adhatunk elő. Az különösen látványos – és aljas –, amikor elfektetjük a kapust, és mellette bepöccintjük a korongot a kapuba.

A tavalyi részben szereplő Game Story ugrott egy verziószámot, a kettes rész már nem csak egy adott meccsen követi az eseményeket, hanem akár az egész bajnokság alatt is. Itt a program mindenről megemlékezik a mesterhármastól kezdve egészen odáig, hogy az utolsó percben lőttük a győztes gólt. A kommentár nagy része ezzel kapcsolatos, ha például valamelyik meccsen sikerült fordítani 0:3-ról, és ismét ilyen szituációba kerülünk, akkor a riporter visszaemlékszik az ominózus esetre.

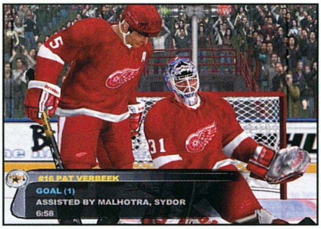


A MEGÚJULT JÁTÉKMENET. A szabályok természetesen nem módosultak, ám az NHL 2003 azért észrevehetően különbözik elődjétől. Természetesen a góllövéssel próbáltak machinálni, ami igencsak felemás érzéseket okozott. Egyfelől a kapusok sokkal látványosabb szereplést nyújtanak, hatalmasakat vetődnek, nyújtózkodnak, hogy elérjék a korongot. Ezzel azonban nem jár együtt feltétlenül az, hogy jobban is védenek, rengeteg olyan gólt szívnak be (nehezebb fokozatokon is), amelyiket látszólag könnyedén kivédhetnénk. Sokkal lényegesebb az a fejlődés, amelyen a védőjátékosok estek át, ugyanis immár ők is képesek arra, hogy az utolsó pillanatban ütőnk elé vessék magukat. Ez különösen a bulik során (gyk.: Face Off) vehető észre, a régi „hátrapasszolom, az meg srégen belövi” módszer nem működik – a lövés szinte biztos, hogy el fog akadni valakiben.

Ennek ellenére a program érzésem szerint könnyebb lett: miután kiismertük a gép taktikáját, viszonylag könnyen kipasszolhatjuk a védőket, és egy keresztben elsasszézó játékossal jó eséllyel a hálóba juttathatjuk a korongot. Ezért érthetetlen számomra, hogy miért értékelik komoly előrehaladásként az EA-nál, hogy van egy új kezdőfokozat is – ezzel egy meccsen akár 20 gólt is bevághatunk.

> **EASO**
>
> A fenti kifejezés az EA Sport Online nevű szolgáltatást takarja, amely nagyon meglepő módon arra szolgál, hogy az Electronic Arts sportjátékaival a neten keresztül is játszhassunk. Az idei év az első, amikor ezt a lehetőséget felhasználják, és a PC-s felhozatal 90%-a támogatja ezt – az egyetlen kivétel a FIFA-sorozat, amelynek felzárkózására jövő évig várni kell. Ezzel nem csak arra nyílik lehetőség, hogy a saját tudásunkhoz illő ellenfeleket keressünk, de akár csapatokat („klánokat” az FPS-rajongók kedvéért) is alakíthatunk. A kihívásos meccseken felül az EA által szervezett kupákon, bajnokságokon is részt vehetünk, a jutalmat kártyák képezik – persze nem kézzelfoghatók, hanem digitálisak. Az EASO-nak mindössze egy hátulütője van, mégpedig az, hogy a dolog pénzbe kerül: az első két hónap ingyenes, ezt – újabb EA Sports játék regisztrálásával, illetve kérdőívek kitöltésével – legfeljebb négy újabb hónappal tolhatjuk ki. Ezután már mindenképpen perkálnunk kell, mégpedig hat dollárt havonta (tehát a hitelkártya is nélkülözhetetlen lesz). Sajnos a tesztelés alatt az EA eme szolgáltatása még nem indult be, ezért nem tudtuk kipróbálni ezt a lehetőséget.



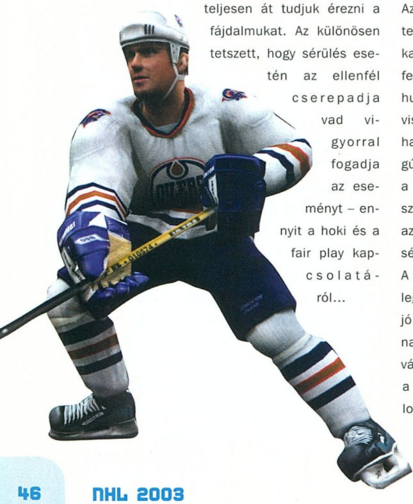




Ehhez szükségünk lesz egy új kameranézetre, mert amit a gép alapból felkínál, az nehezen megszokható, túl kis területet láthatunk be. Így a passzolás kissé nehézkes, bár azt azért nem mondanám, hogy lehetetlen, a passzok ugyanis szinte mindig megtalálnék céljukat. Volt olyan meccs is, amikor a jó passzok aránya 100%-os volt!

A bajnokságok lejátszásakor ezúttal érdemes eltűnődni a sérülések kikapcsolásán, mert nagyon durva meglepetésben lehet részünk. Nekem például a rájátszás első meccsén, az első percben valaki szemen tolta Lindstromöt, akinek a gyógyulás röpke tíz hetet vett igénybe. Két napra rá egy másik játékosom karja sérült meg, de eközben én vagy hat ellenfelemet juttattam a gyengélkedőbe. Szerintem ez azért túlzás, ezek a fiúk azért többet bírnak el a való életben.

RÁNCFELVARRÁS. Első pillanatra a játék grafikája nem sokban különbözik az előző epizódtól. Aztán ahogy egyre többet játszunk, úgy jönnek elő az apró részletek, melyek közül a leglátványosabb az arcmimika megjelenítése. A játékosok immár szinte emberi fizimiskával rendelkeznek – ha valamikor megoldják, hogy a szemük is mozogjon, akkor a „szinte" szócskát el is feledhetjük. Gólörömkor szinte a fülükig ér a szájuk, míg ha lesérülnek, akkor annyira eltorzul a képük, hogy teljesen át tudjuk érezni a fájdalmukat. Az különösen tetszett, hogy sérülés esetén az ellenfél cserepadja vad vigyorral fogadja az eseményt – ennyit a hoki és a fair play kapcsolatáról...



Ezen felül túl sok új látványelem nincs; a közönség továbbra is meglehetősen gyengén néz ki, és ez hatványozottan igaz akkor, amikor hátulról látjuk őket: a sprite-ok ugyanis hátrafelé is bámulnak, ami igencsak kiábrándítóan néz ki. Akkor sem sokkal jobb a helyzet, ha közelről látunk pár 3D-s figurát a közjátékok alatt: robotos a mozgásuk, és rendkívül szögletesek. Őszintén szólva még mindig nehezemre esik elhinni az EA állítását, miszerint ez teljesen új grafikus motor, szerintem az előző rész óta elért fejlődést félhónapos csinosítgatással is el lehetett volna érni.

Az animációkkal viszont nincs baj köszönhetően az egyre jobb eredményt nyújtó mocap eljárásoknak. Az új korongkezelési trükkök, a kapusok sokkal szélesebb mozgásrepertoárja és a kismillió új átvezető jelenet mind-mind fantasztikusan néz ki. Amikor Shoebaron a véletlenek összejátszásának köszönhetően működésre bírta a szerkesztőség übergépét, akkor volt szerencsém 1600x1200-as felbontásban kipróbálni a teszt alanyát, és pár méterről nézve néha igazi tévéközvetítés-jellegű volt a dolog. Ebbe nem számíthatjuk bele a verekedéseket, mert azok még mindig ócskán néznek ki, ráadásul cseppet sem változatosak. Jó, persze, nem várok én egy Tekkent, ám annál kicsit többet, hogy az egymásra meredő játékosoknak kizárólag a keze mozog, különben teljesen mozdulatlanok.

Az NHL 2002-ben a kommentárral nagyon elmentek vicces irányba, és bár ki lehetett kapcsolni, sokaknak nem nyerte el a tetszését. Idén ugyanaz a felállás (Jim Hughson a kommentátor, Don Taylor a humorzsák és Jon McComb a stadion bemondója), viszont alaposan visszavettek az ökörködésből. Néha ugyan még visszaköszön a régi hangulat egy-egy gúnyos beszólásban, ám megszakadni nem fogunk a röhögéstől. Ugyanez igaz a hangosbemondóra, szinte már csak a hivatalos teendőjét végzi, pedig az NHL 2002-ben szereplő „Wazzaaaaap!" üvöltését ismét meghallgattuk volna.

A hanghatások egész egyszerűen páratlanok lettek, legyen szó akár a közönség tombolásáról (a külön jó, hogy a lelátóról néha beordítanak a játékosoknak: „Lődd már el!", „Siess!"), vagy a kapufáról levágódó korong csattanásáról. A lehető legélethűbb a dolog, talán csak azt leszámítva, hogy a konzolos verzióktól eltérően PC-n semmiféle Dolby-hangrendszer kihasználására nincs lehetőség (persze ez gondolom, nem sokakat ejt kétségbe).

2002=2003. Az NHL 2003 ugyanolyan jó, mint az elődje. Itt most eltöprenghetünk azon, hogy melyik jelzőre helyezzük a hangsúlyt: inkább ugyanolyan, vagy inkább jó? Forradalmi újítások nincsenek, inkább a régi rendszert fejlesztették, csiszolták tovább – ez alól kivétel a DDC, ami ugyan jó dolog, de ettől nem fog el akkora lelkesedés, hogy forradalminak merjem nevezni. Az online játék is jól hangzik, viszont őszintén szólva nem tudom elképzelni, hogy ezért az emberek fizetni fognak. Az új fizikai rendszerről még nem ejtettem szót, a korong viselkedését ugyanis teljesen újraalkották. Az esetek 90%-ában úgy pattog, úgy vágódik le a tárgyakról, testekről, ahogy azt kell, de azért lőttem már olyan gólt, amelyikről a visszajátszás során kiderült, hogy az egyik védő hasán át jutott a hálóba.

Az újítások hiánya ellenére (rendben, viszonylag csekély számuk ellenére) az NHL 2003 nagyon jó lett – rontani természetesen nem rontottak rajta. Konkurens híján érthető, hogy nem erőlködnek annyira, így azonban fennáll a veszélye annak, hogy a FIFA-sorozathoz hasonlóan az NHL-széria is megindul a lejtőn. Szerencsére egyelőre erről nincs szó, talán csak túl sokat vártunk az új résztől, remélhetőleg a fejlesztők a következő esztendőt sűrű programozással töltik majd. Addig is, az EA sorozata vetélytárs nélkül uralkodik a hokijátékok birodalmában. ■ **GRATH**

> **ÉRTÉKELÉS**

90%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

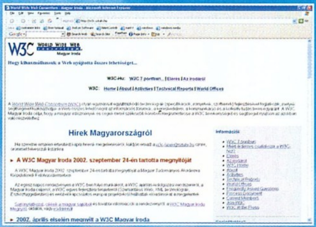
PIII 350, 128MB RAM, 100MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

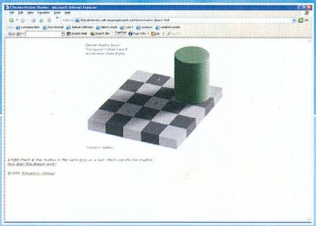
NHL 2002	89%
NHL 2001	82%
NHL 2000	80%

// WEBLAPÁT \\

Viszonylag jó hírt szeretnék közölni azokkal, akik még nem tudják: a W3C megnyitotta magyarországi irodáját, a szükséges infrastruktúrát pedig a MTA-SZTAKI biztosítja a dologhoz. A webcím w3.sztaki.hu. A W3C-t, azaz a World Wide Web Consortiumot Tim Berners-Lee alapította '94-ben (Lee volt az atyja a http protokollnak, ő indította el az első működő webkiszolgálót, szóval igazi webharcos), hogy összefogja a webbel kapcsolatos technológiák, szabványok fejlődését, és igyekezzen mindezeket jó irányba terelni. A dolog azért nagyszerű, mivel sokak szerint, beleértve ide magát a W3C-t is, a közép-kelet európai térségen belül hazánk netes kultúrája fejlődik a legdinamikusabban, és ehhez még hozzájárul a helyi igen erős IT ipar, ésatöbbi, ésatöbbi, részletek itt: w3c.sztaki.hu/sajto/pr_020924_hu.html. Én mindenesetre egyelőre nem vagyok túl boldog, mivel az internetszolgáltatóm hónapról hónapra körberöhög, amikor az ADSL előfizetési lehetőségekről érdeklődöm. Mindegy, örülünk a magyar W3C irodának.



Lassan jó szokásommá válik a bloggerektől lopni a linkeket, úgyhogy ezt most sem fogom kihagyni. A plastikon találtam a következő, igen érdekes dolgot, amit nevezhetünk a sakktábla és az árnyékolás keltette illúziónak is: **www.bcs.mit.edu/people/adelson/checkershadow_illusion.html.** Nagyon jó! Órákig is nézegethetjük, akkor sem fogja a szemünk ugyanolyan színű szürkének látni a két kockát, abszolút hitetlenkedők akár meg is nyithatják a képet Photoshopban, és színmintát vehetnek mindkét kockáról, és meglátják mi lesz. Az elkövető, Edward H. Adelson írt egy nagyon súlyos publikációt a hasonló jellegű optikai illúziókról, amelyet itt találhatunk meg: **www.bcs.mit.edu/people/adelson/publications/gazzan.dir/gazzan.htm**.

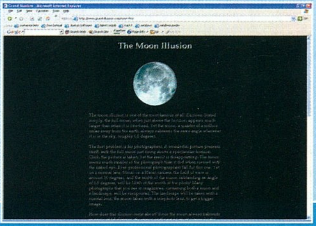


Íme néhány további oldal, amelyeken optikai illúziókkal kapcsolatos képeket találhatunk: Optical Illusions: **www.optillusions.com**, Grand Illusions: www.grand-illusions.com. Ez utóbbin nemcsak a képeken álmélkodhatunk, van néhány további érdekes trükk is, magyarázatokkal persze.



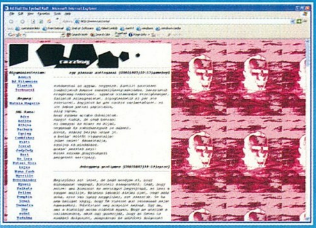
Nehéz dolga van a webezőnek, ha humoros dolgokat keresgél, különösen akkor, ha már évek óta szimbiózisban él az internetkapcsolatával, hiszen az ilyen embereknek felettébb nagy kihívás valami új dolgot mutatni. Mindenesetre itt egy aranyos darab, az Enrgish (**www.engrish.com**), amelyet a derűs alkotók az angolul nem nagyon tudó japánok kifigurázására ötlöttek ki. Olyan, mint nálunk az álljunk meg egy szóra című örökzöld, csak angolul. A képeket mind a valóság és a japán tudatlanság szülte, helyenként találni egy-két súlyosabb darabot is, személy szerint a "computer" szekciót ajánlom, a világ legjobb üzenetablakait találhatjuk meg itt, melyeket az eredeti alkotóik rém komolynak szántak.

Apropó, megtaláltam közben a humoros oldalak google-jét is, azaz a Humor Search Engine-t, erre van: **www.humorsearch.com.** ■ IWO



> HAVI BLOG

Razzia: **www.razzia.hu**. Feleslegesnek érzem a kommentálást, kattintasz, és figyeled. Naponta többször is. Ha tetszik, nézed az indexen a vb meccsek kommentárjait is: **index.hu/sport/vb2002/vbmeccsek/X?kozv**, ahol X={5, 14, 23, 27, 28, 43, 56, 60, 62}.



PRISONER OF WAR

Fejlesztő: Wide Games > **Kiadó:** Codemasters > **Web:** www.codemasters.com



A számítógépes játékok evolúciója gyakran egészen meglepő kacskaringókra és merész bakugrásokra képes. Manapság úgy keverednek a különböző műfajok, hogy lassan elvész az értelme a hagyományos (akció, stratégia, kaland stb.) kategóriáknak, és újakat kell kitalálni helyettük. Jelen bemutató alanya is ilyen nehezen meghatározható turmix, úgy készül, hogy bedobjuk a mixerpohárba a Commandost, a Thiefet és a Metal Gear Solidot, jól összerázzuk, majd óvatosan beletöltjük egy rég elfeledett, egzotikus játékkörnyezetbe. Kész is Prisoner of War-koktél (pontos – és enyhén röhejes - műfaji besorolása: lopakodós-börtönből szökdösős-taktikai-akciókalandizé), kóstolgassuk hát szaporán!

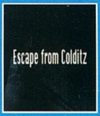
A sokszor megénekelt, ám ennek ellenére sötét második világháború kellős közepén járunk. Hősünk, Stone kapitány éppen felderítő repülést hajt végre messze az ellenséges vonalak mögött, amikor jól lelövik a gépét, és mire megörülne annak, hogy sikeresen katapultált, azon veszi észre magát, hogy marcona fritzek kísérik a legközelebbi hadifogoly-gyűjtőtáborba. Innen nemsokára indul majd a transzportunk a Stalag Luft lágerbe (itt közel 9000 szövetséges hadifoglyot őriztek a háború alatt), majd – mivel a magaviseletünk kilométerekre elmarad még az elégséges szinttől is – a hírhedt börtön-kastélyba, Colditzba kerülünk (itt raboskodtak a legfontosabb, legmagasabb rangú foglyok elképesztő biztonsági intézkedések közepette: a kastélyban szó szerint több volt az őr, mint a rab!). Szökdöséseink közepette fontos emberekkel ismerkedünk meg, és az egyik rabtársunk lényeges információt bíz ránk (a szokásos mese Hitler már majdnem kész csodafegyveréről, csak mi állíthatjuk meg, blablabla, felejtsük már el ezt a poros klisét, könyörgöm!), ami által a szökés személyes passzióból létfontosságú hadiérdekké lép elő. Nyilvánvalóan fejlesztői takarékossági okokból vet vissza a sorsunk a Stalag Luftba, majd újra Colditzba a grandiózus végjátékhoz. Ez összesen öt epizódot, avagy szintet jelent, ami elsőre kevésnek tűnhet, de a pályák jó nagyok, nem kell félni, hogy kicsit nem figyelünk oda, aztán már végig is játszottuk a programot.

> 1986 – THE GREAT ESCAPE



Az etalon „börtönszimulátor" eredetileg még Spectrumon hódított, és egyike volt azoknak a csodáknak, amelyek a nulla grafika mellett is totálisan el tudták varázsolni az ember fiát. Érdemes beizzítani az emulátort, ha azon vesszük észre magunkat, hogy elszunyókáltunk a POW előtt...

> 1990 – ESCAPE FROM COLDITZ



Ez már Amigán hódított izometrikus 3D grafikával, de egyébként nagyjából ugyanaz volt, mint a Great Escape. Ugyanúgy legendává is vált az amigások körében. Szintén érdemes egy emulátor-menetben összehasonlítani a POW-val, lévén még a helyszín – Colditz kastélya – is azonos.

> 200* – ESCAPE FROM ALCATRAZ



Egy-két éve még kis hazánk legnagyobb reménységének titulálltam volna, ma már jobban illene rá a „leghányattatottabb sorsú magyar játék" cím... A megjelenés időpontjára nem merek tippelni, mindenesetre ez is ilyen börtönből szökdösős móka lesz, egy fura, szürreális alternatív világban.

BÖRTÖN-TÖLTELÉK. Emberünk természetesen a haza érdekében azonnal (és minden félresiklott kísérlet után újult erővel) szökni próbál, és ehhez minden ügyességünkre szüksége lesz. Maga a szökés akció és kalandelemekből szövődik össze, de az egész alapját a Commandos-szerű lopakodós rész adja. Kalandjainkat külső nézetből követjük, be lehet váltani first person perspektívába is, de erre csak ritkán van szükség. A radarunkon látjuk az őröket a látókúpjukkal együtt, és ezek között kell szlalomoznunk futva, kúszva-mászva, mert ha észrevesznek, gáz van. A rejtőzést további jópofa ötletek színesítik, például éjszakára cipőpasztát kenhetünk a képünkre, vagy kővel kidobálhatjuk a pásztázó reflektorokat, esetleg a jó öreg kavicsdobálós-zajkeltős módszerrel is elterelhetjük az őrök figyelmét. Lehet még kulcslyukakon át kukkolni és hallgatózni is. Ha észrevettek, még mindig megpróbálhatunk elmenekülni, az üldözőink hajlamosak pár sarok után „ehh, innen úgysem lép meg", esetleg „ehh, marad itt elég fogoly e nélkül is" jelszóval feladni a kergetőzést – mert ugye fő az élethűség. Persze, ha elkaptak, sincs olyan nagy gond, kapunk egy ejnye-ejnyét, egy rövid bejátszást arról, hogy épp' magánzárkában vagyunk, aztán már folytathatjuk is áldásos tevékenységeinket. Egyébként az AI esetenként meglepően jól is tud muzsikálni, az őrök észreveszik, majd követik a lábnyomainkat a hóban, riadót fújnak, ha menekülünk, meg ilyenek. A tábor életében nagy szerepe van a különleges helyi valutáknak (cigi, csoki, pia), ezek begyűjtése (esetenként mini-játékokban elnyerése sorstársainktól), majd okos felhasználása a játék egyik fontos eleme. Kár, hogy néha a pénz a szó szoros értelmében az utcán hever, és csak fel kell vennünk, ez megint ad egy pofont a realitásnak. Érdekes húzás (és végre valami, ami erősíti a hangulatot!), hogy fegyvert egyáltalán nem szerezhetünk a játékban, ha bunyóra kerül a sor, mindenképpen a rövidebbet húzzuk. Világháborús játék fegyver és erőszak nélkül?! Elsőre kicsit úgy hangzik, mint khmmm, szóval szüzesség mellett nemi életet élni, de hamar kiderül, hogy ez itt bizony működik, sőt, igazi színfoltja a játéknak! Itt kérem csak lopakodni meg trükközni lehet, nem ám izomból nekimenni a Waffen SS-nek!

ITT A LÉT A TÉT. Ha valamire, hát egy világháborús fogolytáborra aztán stimmelnie kellene a reality-szappanoperától kölcsönzött szlogennek, azonban alig néhány percnyi játék után már kilóg a lóláb: a POW fogolytáboraiban uralkodó szigor nagyjából egy keményebb napközis otthonénak felel meg. A világháborús hangulat módszeres lerombolása már az intróban megtörténik, hősünk lazán beszólogat az őreinek, hogy ne koszolják össze a dzsekijét, aztán a fogolytábor parancsnoka ZS-kategóriás viccekkel szórakoztatja az újonnan érkezettet, majd találkozunk rabtársainkkal, akik – mintha ez teljesen természetes lenne – talpig angol tiszti egyenruhában grasszálnak a táborban. Főleg annak fényében visszás a helyzet, hogy a fogolytáborokban általában éppen a kémekkel bántak a legkeményebben - és mi annak minősülünk - , lévén rájuk nem volt érvényes a genfi egyezmény (amire a nácik úgy általánosságban egyébként is nagy ívben tettek): a Special Operations Executive 200 foglyul ejtett hírszerzője közül a valóságban mindössze 30 élte túl a rabságot…

Már-már a (tragi)komédia felé való elhajlásként értékeltem, hogy az őrök egytől egyig francia akcentussal beszélik az angolt (azért - hogy tudatosítsák bennünk fritz mivoltukat - néha mondanak olyanokat, hogy „halt", meg „schnell"), és birkatürelemmel tűrik, ha mondjuk negyedórán át az arcukba bámulunk, és három másodpercenként beszélgetést kezdeményezünk velük. Még az sem zavarja őket, ha az orruk előtt tárgyaljuk meg derék honfitársainkkal a szökési terveinket. A játék egyetlen pillanatra nem képes azt a reményvesztett kilátástalanságot felébreszteni bennünk, aminek egy fogolytáborban illene fojtogatóan rátelepednie az emberre; az őrök nehézkes, ostoba szarvasmarhákként asszisztálnak a szökéseinkhez. A mi dolgunk csak annyi, hogy rendszeresen meg kell jelennünk a sorakozókon, illetve illik még a közös étkezésekre is odatolni az arcunkat, egyébként az életünk merő szabadfoglalkozás. A képernyőn az óra mindig mutatja nekünk a pontos időt, ehhez igazítsuk ténykedéseinket – szerencsére időgyorsítással átugorhatjuk az unalmas várakozást az est leszálltáig, vagy akármi más fontos eseményig. Húzósabb akciók előtt érdemes kivárni egy viharos éjszakát, hogy a számunkra legkedvezőbb látási és hallási viszonyok között ténykedhessünk. Mászkálhatunk összevissza a táborban, beszélgethetünk rabtársainkkal (sőt, kell is, néha idegesítően sokat!), akik feladatokat és tippeket adnak, tárgyakat kell megszereznünk és használnunk – végül is tehát korrekt kalandjáték kerekedik ki az egészből, amelyben az egyes kalandelemek helyszíneit lopakodós akciórészeken keresztül közelíthetjük meg.

MULTIPLATFORM FEJLESZTÉSNEK TÚRÓS A HÁTA. A fogolytáborok életre keltésének feladata a saját fejlesztésű engine, az Atlas vállán nyugszik. Ennek legfőbb erőssége, hogy PS2-n, Xboxon és PC-n egyaránt tartja a frontot. Nagy gonoszan azt is mondhatnám, hogy innentől kezdve csak gyengéi vannak… Sehol semmi extra, amitől az ember-



Ajánlhatok valami előételt esetleg?







1999-ben az id software elérkezettnek látta az időt, hogy az egyre népszerűbb többszereplős First Person Shootereket új dimenzióba helyezze, minek következtében szakítva hagyományaikkal csak és kizárólag a multiplayer játékmódra koncentrálva megalkották a Quake III Arenát. Talán a véletlennek vagy a Digital Extremes szemfülességének köszönhetően az Unreal alkotói is ezt az álláspontot követve öntötték formába a többszereplős FPS-ekről alkotott elképzeléseiket, és ennek gyümölcseként megszületett a Quake III Arena legnagyobb vetélytársa, az Unreal Tournament. A két játék azonos koncepciója ellenére érezhetően más játékélményt nyújtott a rajongóknak, és két táborra szakította a műfaj szerelmeseit, akik azóta is ádáz vitákat folytatnak a Quake mellett vagy éppen ellen. Hogy melyik félnek van igaza, azt nem nekem kell eldöntenem, de gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy mi itt bent a szerkesztőségben az Unreal Tournament minden erénye ellenére Quake pártiak voltunk, és talán nem is azért, mert jobb, hanem mert a többszereplős FPS-ekről megfogalmazott elképzeléseink közelebb állnak az id munkájához.

Mindezek ellenére az Unreal Tournament 2003 megjelenésekor Shoebaronnal és Grathtel munkánk elől menekülve hajnalokig tartó csatározásokba kezdtünk, és fokozatosan fedeztük fel az UT 2003 erősségeit és gyengeségeit, de mint az a cikkből hamarosan kiderül, ez utóbbiból jóval kevesebbel szembesültünk.

UNREAL
TOURNAMENT 2003

Fejlesztő: Digital Extremes > **Kiadó:** Infogrames > **Web:** www.unrealtournament2003.com







DESIGNBÓL ISMÉT JELES. Az Unreal Tournament legnagyobb erényeként a tökéletesen és átgondoltan felépített játékmódokat, a hozzájuk tartozó pályákat és mindezek alapját képező interfészt tartottuk. Ez a megállapításunk az UT 2003 esetében halmozottan igaz! A menürendszer jól átlátható és a felhasználó minden igényét figyelembe véve konfigurálható a játékos modellek kiválasztásától kezdődően a fegyverek finomhangolásán keresztül egészen az olyan apróságokig, mint az egy gombnyomásra eltüntethető HUD, a menüből állítható Field of View vagy a gyorsbillentyűvel előhozható dupla oldalazás („dodging") be- illetve kikapcsolásának lehetősége.

Ugyanez a precizitás jellemzi a pályák kialakítását is. Igaz, hogy ezzel a Digital Extremesnél sosem volt gond, de az UT 2003 pályáit megnézve még azoknak is elakadt a lélegzete, akik alapjában véve idegenkednek a műfajtól. Minden egyes aréna száz-kétszázszor több poligonból épül fel, mint a legendás elődje. A szinteken található áthidaló elemek mérnöki szemmel nézve is helytálló illesztései, az utolsó csavarig kidolgozott pályaelemek, a tökéletesen kimunkált csőrendszerek továbbá a soha nem látott Unreales tisztaságú fény- és árnyékhatások a legnagyobb magasságokba emelik a pályaszerkesztőket, kiknek munkája az év legszebb képi világú játékát eredményezte! Technológiai oldalról azonban fontosnak tartom megjegyezni, hogy az UT 2003 semmi olyan feature-t nem használ, amelyikre a GeForce 2-es videokártyák ne lennének képesek. Ebből azonban nem következik egyenesen, hogy a fent említett videokártyán az UT 2003 tökéletesen futna, mivel a több ezer poligon kiszámolásához és a nagy felbontású textúrák megjelenítéséhez sem elég ereje, sem pedig elegendő memóriája nincsen.

EZ EGY VIDÁM JÁTÉK. A fent említett idézet Shoebarontól származik, és a játékkal töltött órák tükrében messzemenőkig egyetértek vele. Az UT 2003 játékmódjainak, fegyvereinek és a Karma fizikus motorjának összegyúrása olyan játékélményt eredményezett, melyben a küzdelem minden egyes pillanata jókedvre deríti a szemben álló feleket. A készítők által licencelt Karma fizikus motornak köszönhetően a levadászott ellenlábasok Newton törvényeinek engedelmeskedve rongybabaként esnek össze, gurulnak le a lépcsőkön, vagy nyakukat szegve, egyik tartóelemről a másikra bukdácsolva hullanak alá a mélybe. Ennek az „apróságnak" köszönhetően minden egyes frag után jutalomban részesülünk, ami nem más, mint az ellenfél véresen komolytalan haláltusája:)!

Az UT 2003-ban felvonultatott játékmódok némileg eltérnek az UT-ben megszokottaktól, és ezek alól csak a 15 pályából álló klasszikus Deathmatch és Team Deathmatch, valamint a 9 pályával képviseltetett Capture the Flag játékmódok képeznek kivételt. Az újonnan debütált Bombing Run, illetve a módosított Domination mod, amelyet az UT 2003-ban Double Dominationre kereszteltek új színt hoztak a többszereplős játékok világába. A Bombing Runban két rivális fél küzd egymással, hogy a terep közepén található labdát az ellenfél bázisán elhelyezett kapuba juttassák. Ebből kifolyólag a Bombing Run a CTF-től eltérően teljesen más csapatjáték-stílust követel. Míg a CTF-ben általában mindenkinek van valami szerepe – valaki területet véd, mások a zászlóért rohannak -, addig itt majdhogynem az egész team a labda körül sündörög, és a csapattagok együttes erővel próbálnak értékes pontokat szerezni. Fontos megjegyezni, hogy a laszti kosárba juttatásának két módja is van. Az első és legegyszerűbb módszer a kapura dobás, amit a 3 ponttal honorálnak, míg a másik az úgynevezett zsákolás, amikor a játékos 7 pontért cserébe a labdával együtt ugrik át a kosáron. A Double Dominationben a klasszikus UT-s Dominationhöz hasonlóan területbirtoklás a cél, ám itt pályánként összesen két területet kell védelmeztünk, és pontot csak akkor kapunk, ha a két territórium 8 másodpercen keresztül a mi felségjelünket viseli.

Az Unreales hagyományokhoz híven az UT 2003-ban is lehetőségünk nyílik gépi AI-val felvértezett botokkal együtt, vagy egymás ellen küzdeni a különböző játékmódokban. A programba implantált botok fantasztikusra sikeredtek. A nyolc különböző nehézségi szinten állítható gépi ellenfelek „Skilled" fokozatban már emberpróbáló feladatnak bizonyulnak, ráadásul karakterüktől függően más és más tulajdonsággal rendelkeznek, minek köszönhetően mindegyik fajtát külön-külön ki kell ismerni. A pontosságukban, gyorsaságukban, taktikai érzékükben, agresszivitásukban és a különböző fegyverekben való jártasságukban eltérő botok nem csak az UT 2003-ba épített egyjátékos módban, hanem a többszereplős játékok esetében a saját oldalunkon csapatban is megállják a helyüket. A „V" billentyűvel kiadható parancsokat szemrebbenés nélkül végrehajtják, mondhatni, „okosan" játszanak, de az emberi leleményességgel még mindig nem vehetik fel a versenyt.

ARZENÁL ÉS ADRENALIN. Az Unreal Tournament 2003 legnagyszerűbb újdonságát az Adrenalin bevezetése jelenti. Adrenalin pontokat a pályán elhelyezett kapszulákért és a pontot érő gyilkosságokért kapunk. Ha ez az érték eléri a 100-at, akkor egy vérpezsdítő hang az „Adrenalin!" szó üvöltésével adja tudtunkra e lehetőséget, amelyet négy különböző módon kamatoztathatunk. Extra sebesség

eléréséhez nyomjuk meg gyorsan négyszer egymás után az „előre” billentyűt. Ha láthatatlanná szeretnénk válni, akkor gyorsan oldalazzunk kétszer „jobbra”, majd kétszer „balra”. A folyamatos regenerációhoz nyomjuk le egymás után négyszer a „hátra” billentyűt, míg a fegyverek tüzelési sebességének megduplázásához nélkülözhetetlen Berserk tulajdonság életre keltéséhez nyomjuk le kétszer az „előre” majd kétszer a „hátra” billentyűt.

Ha a különleges tulajdonságok aktiválódtak, akkor az Adrenalin számlálója fokozatosan veszít értékéből, és a kívánt effektus csak addig tart, míg a számláló nullára nem fordul. Fontos megjegyezni, hogy Adrenalin pontokat a kívánt billentyűkombinációk leütése után aktiválódott tulajdonságok életbe lépése után is gyűjthetünk, így akár 30-40 másodperccel is meghosszabbíthatjuk hatásukat. Természetesen az Adrenalin kapszulák mellett számtalan felvehető tárggyal is találkozhatunk. A szokásos pajzs- és életerő-regeneráló tárgyak mellett visszaköszön mindenki kedvence, a Quake-es Quad Damage UT-s megfelelője, a Double Damage, aminek birtokában a nevéből adódóan fegyvereink sebzési értéke a kétszeresére nő.

A fegyverek tekintetében az UT 2003 alig-alig tér el a klasszikus UT arzenáljától, de azt itt rögtön az elején le kell szögeznem, hogy a módosított mordályok használhatóságuk és hasznosságuk tekintetében mérföldekkel körözik le elődjeiket.

Az alapfegyverül szolgáló Assault Rifle elsődleges tüzelési módjában 5,6 mm-es lövedékeivel, míg másodlagos módjában gránátokkal keseríti meg az ellenfeleink életét. A készítők tehát az alapfegyverbe ültették az M355-ös gránátvetőt, ráadásul a jobb egér lenyomásának intervallumától függően szabályozták a gránát kilövési sebességét, és így az Assault Rifle-ot értő kezekben az egyik legpusztítóbb fegyverré avanzsálták.

A Shock Rifle a Quake-es Railgun megfelelője, mely elsődleges tüzelési módjában egy nagy sebzésű plazmasugarat (a tüzelési sebessége az UT-hez képest kétszeresére nőtt), míg másodlagos módjában egy elektromossággal töltött gömböt bocsát útjára. Ezzel a mordállyal lehet előidézni az UT-sek kedvenc kombóját, a „Shock Combót”, amelyik a másodlagos tüzelési módban útjára bocsátott gömb elsődleges tüzelési móddal történő szétlövését jelenti. Az így életre keltett láncreakció hatalmas területre ható, pusztító erejű elektromos lökéshullámban realizálódik, amely szerencsés esetben 4-5 áldozattal is végez.

A Link Gun az UT-klasszikus Plasma Rifle 2003-as megfelelője. Elsődleges tüzelési módban zöld plazmalövedékeket, másodlagos módban plazmanyalábot lövell.

A Bio Rifle is a klasszikus UT fegyverek csoportjába sorolható. Jelentősebb szerephez a CTF játékmódban jut, mivel a zászló vádelmében a zöld masszával elaknásíthatjuk a stratégiailag fontos területeket.

A Minigun a sorozatlövő harci eszközök leghasznosabb tagja. A 23 mm-es, forgótáras mordály elsődleges és másodlagos tüzelési módja között a lövedékek kibocsátása között eltelt idő és azok sebzési értékében van csak különbség.

A legerősebb közelharcban használható eszköz a Flak Cannon, mely elsődleges tüzelési módban fémszilánkokat, míg másodlagosban robbanáskor repeszeket szóró gránátokat bocsát ki. Elsődleges módban egy-egy pontosabb találat azonnali elhalálozáshoz vezet.

A Rocket Launcher a régi Tournamentben ősi ellenségem volt, de hála a készítőknek az UT 2003-ban kedvenc harci eszközömmé avanzsálták azt. A rakéták sebességét hál' istennek felgyorsították, és elsődleges tüzelési módban a Quake-hez hasonlóan csak egyetlen rakéta kilövésére képes, míg másodlagos tüzelési módban immáron „csak” három lövedék hagyja el a tárat. Fontos megjegyezni, hogy ha a másodlagos funkció élesítése közben lenyomva tartjuk a bal egérgombot, akkor az útjukra bocsátott rakéták spirálisan egy pontba tartva haladnak a cél felé.

A Lightning Gun a Tournament Sniper Gunjának megfelelője. Elsődleges tüzelési módban egy nagy sebzésű villámot (a nyaláb útját követve most legalább van esélyünk a lesből támadó ellenfél lokalizálására) bocsát ki, míg másodlagosban Sniper módba kerülve, zoomolva vehetjük célba ellenfeleinket. A tesztelés során ez volt az egyetlen fegyver, mellyel fejlövést



> Hova lett a koponya?

Az UT 2003 gépigényéről megoszlanak a vélemények, mi azonban váltig állítjuk, hogy a játék ideális futtatásához 1,5 GHz körüli processzorra és egy 128 MB-os videokártyára van szükség. S hogy miért? A válasz roppant egyszerű: az Unreal Tournament páratlan képi világát csak a fent említett hardverekkel lehet megfelelő sebesség mellett futtatni. Természetesen gyengébb konfigurációval is elfogadható frame/secundummal játszhatjuk kedvenc shooterünket, de az ideális sebesség elérése érdekében a grafikus beállítások paneljén sajnos komoly butításokat kell beállítanunk.

A lent látható képek közül az első alacsony felbontású textúrákkal és Normal World Detaillel készült... az eredmény egyszerűen kiábrándító. A második kép normál felbontású textúrákkal és High World Detail mellett készült, így végre megjelent a képernyő közepén és két szélén található koponya, valamint a lávafolyam, ám a textúrák részletessége még hagy magán némi kivetnivalót. A harmadik kép Highest textúrákkal és Highest World Detaillel készültek... a végeredmény, ha a nyomda is úgy akarja, azt hiszem, magáért beszél.



> Ion Painter





Az UT 2003 legbrutálisabb fegyvere az Ion Painter. Mint ahogy azt a mellékelt ábrán láthatjátok, az orbitális, több gigawattos lézernyaláb fél képernyőt beborító lökéshulláma mindent elpusztít, ami a hatósugarába kerül. A pusztító zöld nyaláb előidézéséhez mindössze annyi a dolgunk, hogy néhány másodpercig folyamatosan a célszemélyen tartjuk a paintert, majd az égi áldás megjelenésével azonnal rohanjuk a detonációtól legtávolabbra eső pontra. Mint ahogy azt a képeken láthatjátok, Shoebaronnak esélye sem volt a túlélésre:).







(„Head Shoot") tudtunk elérni, ami természetesen azonnali elhalálozáshoz vezetett.

Az utolsó klasszikus UT fegyver a legpusztítóbb erejű Redeemer. A nukleáris töltettel rendelkező ágyú elsődleges módjában a Rocket Launcherhez hasonlóan, nyílegyenesen lövi ki töltetét, míg másodlagosban mi magunk vehetjük kezünkbe a rakéta irányítását. Vigyázzunk azonban a használatával, mivel a kilőtt töltény irányítása közben karakterünk egy helyben, mozdulatlanul áll.

A felsorolás végére hagytam a Double Dominationben, a CTF-ben és a Deathmatch-ben alapfelszerelésnek számító Shield Gunt, valamit a CTF-ben és a Bombing Runban használható Translocatort.

A Shield Gun elsődleges módjában nagy erejű impulzust bocsát ki, amellyel ellökhetjük magunktól a ránk támadókat, illetve kivitelezhetjük a Quake-ben előszeretettel használt Rocket Jumpot is. Zárójelben jegyzem meg, hogy a Quake-ben ez sokkal jobban működött, volt értelme használni, míg az UT 2003-ban majdhogynem használhatatlan. Nem úgy, mint a másodlagos funkciója, amellyel pajzsgyűrűt vonhatunk magunk köré, ez az energia alapú töltetek ellen teljes, míg a többi lövedéktípus ellen részleges védelemmel bír.

A Translocator a Bombing Run és a CTF játékmódok nélkülözhetetlen kelléke. A klasszikus teleporttal már nem csak elérhetetlennek tűnő helyszínekre juthatunk fel, hanem biztonsági kameraként is működtethetjük. Ehhez nincs más dolgunk, mint jobb egérgombbal kilőni a teleport egységet, majd a földre érkezéskor meg kell nyomnunk a Translocator gyorsbillentyűjét, minek következtében az egység kamera üzemmódba vált. Fontos megjegyezni, hogy az UT-hoz hasonlóan az UT 2003-ban is működik a „Teleport Kill", azaz ha ráteleportálunk ellenfelünkre, akkor az azonnal meghal.

KÜLÖNLEGES MOZGÁSOK. Az UT 2003 az Adrenaline mellett további meglepetéseket is tartogat. Az első és egyben leghasznosabb a dupla ugrás megjelenése, amelynek kivitelezéséhez ugrás közben a levegőben újra meg kell nyomnunk az ugrás billentyűjét. A netes társadalom szerint ugyancsak kiválóan használható az oldalazó ugrás („Dodgeing"), amellyel pillanatok alatt kikerülhetünk ellenfeleink össztüzéből. Használatához kétszer gyorsan egymás után le kell nyomnunk a jobbra vagy balra oldalazás (strafe) billentyűjét. Az UT pergő játékmenetében azonban ez a funkció sokszor megbosszulta magát, mivel a harc hevében néha akaratlanul is dupla strafe-et nyomtunk átugorva ezzel az életfontosságú egészségügyi csomagokat, és így a hatodik ehhez hasonló eset után kikapcsoltuk azt.

A harmadik különleges mozgás a falról ugrás, azaz a „Wall Jump". Ennek kivitelezése azonban nem túl egyszerű. Folyamatos haladás mellett ugorjunk neki a falnak, majd a felületet érintve egy újabb ugrás kíséretében oldalazzunk a fallal ellenkező irányba.

KONKLÚZIÓ. Szokás szerint a cikk végére maradt az értékelés. Az Unreal Tournament 2003 vérprofin kivitelezett mestermunka, amelyhez foghatóval csak nagy ritkán fut össze az ember. Káprázatos grafika, pergő és vidám játékmenet, csodálatos zene, átgondolt játékmódok és kiváló gépi ellenfelek emelik a halhatatlanok csarnokába. Mindezek ellenére azonban nem voltam/voltunk teljesen megelégedve a végeredménnyel, és ennek tükrében született meg a 91%-os eredmény. Hogy hová tűnt a maradék 9%?? A válasz még mindig a Quake III Arénában keresendő.

A hosszadalmas tesztelési időszak alatt többször keltünk ki magunkból a játék fizikája – itt most nem a Karma motorra gondolok - és az ellenfelek aránylag kis mérete miatt. Sokszor nevetve és értetlenül bámultuk a monitort, amelyen képtelenek voltunk eltalálni az 1 méterre előttünk lévő, folyamatosan csúszkáló ellenfelet. Ilyen a Quake-ben egyszerűen nem fordulhat elő, ott az ember valahogy egy árnyalattal jobban ura a játéknak, és az esetek többségében az történik, amit el- illetve megtervez, és ebbe még egy pontos rakétatalálat utáni RailGunos kivégzés is belefért. Ugyancsak nehezményeztük, hogy kimaradt a gyorsbillentyűk és a menük sorából a restart opció, így a szervert indító játékos mindvégig előnyt élvezett a sokszor 20-30 másodperccel később bekapcsolódó ellenfelekkel szemben.

Mindez persze nem jelenti azt, hogy a Quake III Aréna jobb, mint az UT 2003, egyszerűen csak más. A Digital Extremes jóval többet árul a pénzéért, mint anno az id, sokkal átgondoltabb, alaposabb, sokszínűbb portékához jutunk, ha megvásároljuk termékeiket, mely ama kevés programok közé tartozik, amelyek feltétlenül érdemesek erre.

■ **SASA**

> JÁRMŰ AZ UT2003-BAN



A Digital Extremes csapata az UT 2003 Xboxos változatában használható járműveket ígért, ám a tudomány mai állása szerint ezekből a végleges változatban nem valósul meg semmi. Érdekes azonban, hogy egy apró trükk segítségével a PC-s verzióban mégis elővarázsolhatunk egy „Bulldog" névre keresztelt harci járművet.

Először is indítsunk el egy méretesebb pályát lehetőleg Instant action módban, majd a "~" billentyűvel hívjuk elő a konzolt, ahol írjuk be: „ghost". Ekkor szellemként sérthetetlenül lebeghetünk. Ezt követően ismét hívjuk le a konzolt, majd gépeljük be, hogy „summon vehicles.bulldog". Amint ezt megtettük, a pályára pottyan egy Bulldog. Most újra hívjuk le a konzolt, és írjuk be: „suicide", minek köszönhetően az „enter" lenyomását követően azonnal elhalálozunk, de az imént megidézett járgány megmarad. Most rohanjunk vissza az idézés helyszínére, és a dömper mellé lépve a konzolba írt „use" paranccsal vegyük birtokunkba azt.

> ÉRTÉKELÉS

91%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 1GHz, 256MB RAM, 1,5GB HDD, D3D

> ARÉNA

Unreal Tournament	90%
Quake III Arena	95%

CONFLICT
DESERT STORM

Fejlesztő: Privotal Games > **Kiadó:** SCI > **Web:** www.privotalgames.com

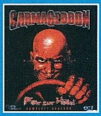


Nyomulnak a konzolok. Kicsit jobban kifejtve ezt a szakszerű állítást: egyre többször tapasztalhatjuk, hogy a játékokat párhuzamosan kezdik el fejleszteni a három újgenerációs platformra, és ezek után vagy mellé némi csúszással napvilágot lát az ilyen-olyan PC-s átirat is – jobb esetben, mert például az eretnek Blizzard képes volt cserbenhagyni és elárulni a PC-seket azzal, hogy a Ghost csak konzolra készül el! Ami meglepőbb, hogy egyre több, eddig csak monitoron élvezhető sikerprogramot is konzolosítanak – Age of Empires 2, UT2003, sőt, úgy tűnik, még a Doom 3 is erre a sorsra jut majd. Utóbbi még talán a jobbik eshetőség, mert engem aztán igazán nem zavar, hogy mennyire butítják vissza a program egyes részeit, hogy konzolon is élvezhető legyen.
Az viszont gázosabb, ha a fejlesztés párhuzamosan folyik PS2-re, Xboxra és PC-re, így a mi verziónk önkéntelenül is örökölni fogja a konzolsajátosságokat: gyengébb vagy elmosódottabb grafika, esetenként irányításbeli gondok, egyszerűbb játékmenet. Pontosan ez a helyzet a Desert Storm esetében is.

A képeket nézegetve talán nem egészen egyértelmű: a Desert Storm elsősorban külső nézetes taktikai shooter. Nem ugrálunk, mint Lara néni, nem rontunk be ész nélkül az állig felfegyverzett emberekkel teli szobába, mint Max Payne, hanem szép lassan, mindent előre megtervezve, szisztematikusan irtjuk ki a rosszfiúkat.

A címből sejthető, hogy a miliő ezúttal az alig tíz évvel ezelőtti iráni hadszíntér, a mi feladatunk pedig, hogy a világrendre önkéntesen felügyelve az Egyesült Államok vagy Nagy-Britannia különleges erőinek kötelékében rendre utasítsuk a Kuvait elleni agresszort. Mint az ilyen típusú játékok esetében általános, most sem leszünk egyedül. A lassacskán négy főre bővülő csapat menedzselése is teljes mértékben ránk hárul majd. Ezt hasonlóan, sőt, még egyszerűbben oldották meg, mint az előző számban tesztelt The Thingben. Alapvető utasításokat – követés, menj ide-oda, maradj a helyeden - adhatunk külön-külön minden egyes társunknak. Ami eltérő, hogy most akármikor átvehetjük bármelyik csapattag irányítá-

> CARMAGEDDON - 1997



Nekem a kék SCI logóról még mindig a Carmageddon név kattan be elsőnek. Max Damage és az ő őrült gyalogosgázolós mókája a mai napig a legeredetibb és legélvezetesebb játékok közé tartozik.

> OPERATION FLASHPOINT - 2001



Néhány apró hibával tarkított, elsősorban egyjátékos módra kihegyezett játék, mely tavaly elnyerte a PC Guru Hónap Játéka, sőt, év végén még az év taktikai shootere megtisztelő címet is!

> GHOST RECON - 2001



A tavaly karácsonyra behuppant taktikai akciójáték stílusában máig a legjobbak közt van. Sokkal szebb, mint a Desert Storm, és jóval nehezebb, a jövőben játszódó egyjátékos részt tartalmaz.







sát. A legelső küldetés elején még egyedül leszünk, aztán sorra csatlakoznak majd hozzánk a különböző képzettségekben jártas szakemberek.

Komolyabb különbség azonban nincs köztük, általában csak a felszerelésük más – amelyet érdekes módon most nem lehet átadni –, illetve az egyes katonai képzettségekben való tapasztaltságukban különböznek. Igen, az akciójátékokban általánossá váló – lásd Jedi Knight 2, Nolf 2 - RPG-tendencia ebben a programban is megfigyelhető. A csapattagok az alapvető jártasságokban valamelyest különböznek, és ezeket a sikeres küldetések végén kedvünk szerint továbbfejleszthetjük. Egyébként az egyes bevetések után teljes körű, mindenre kiterjedő statisztikát is kapunk az adott küldetésben, és az egész játékban nyújtott ügyködésünkről – bár nem hiszem, hogy a jobb pontszámelérés újrajátszásra ösztönző lenne.

JÁTÉKMENET. Tudni kell rólam, hogy alapvetően idegileg nem igazán jól viselem, mikor egyetlen sunyin elbújt kommandós egy géppuskasorozattal lelő, vagy riadót fúj, és kezdhetem elölről az adott pályát. Ellenben a Desert Storm igenis taktikai shooter, tehát elvileg könnyen előfordulhatna ilyesmi eset – kezdetben gyanakodtam is, hogy Sasa ki akar készíteni, azért adott ilyen játékot tesztelni. Mint azonban kiderült, játékrovat-vezetőnk nem ilyen megátalkodott – vagy csak elszámította magát -, ugyanis a program, köszönhetően talán a konzolokra jellemző gördülékeny játékmenetnek, igencsak arcade jellegűre sikerült. Persze osonni, kúszni-mászni kell itt is - ugrani megint csak nem lehet -, de nagyon könnyű becserkészni az ellenfeleket, és már egy-két jól irányzott golyóval ki lehet fektetni őket. Életerőnk és töltényünk mennyisége is valamivel több, mint más, hasonló játékokban, és nincsenek sunyin megbújt orvlövészek, vagy úgymond szivatós helyek.

Még meghalni sem nagyon tudunk, mert ha lelövik adott karakterünket, az nem fekszik ki véglegesen, csupán cselekvésre képtelen, nyögő sebesült lesz, akit a többiek mentőláda segítségével azonnal ismét csatasorba állíthatnak. Szóval, ha csak egyetlen emberünk is életben marad, az az összes többit talpra tudja állítani – ha nem a legnehezebb fokozaton játszunk.

A pályák és a küldetések felépítésével teljesen meg vagyok elégedve. Persze ne várjon senki bármilyen forradalmi újítást, de egytől-egyig igenis hihetően és hangulatosan vannak megvalósítva. Minden esetben több, egymással gyakran összefüggő, változatos részfeladatot kell végrehajtanunk. Bevetés előtt, hála a modern műholdtechnikának, pontosan tájékozódhatunk a helyszín felépítéséről, az elkerülendő, illetve az elfoglalandó területekről, továbbá küldetés közben is bármikor segítségül hívhatjuk a minden csiricsárétól mentes térképet.

Hangulatfokozásul esetenként lehetőségünk nyílik járművezetésre – igaz, a Battlefieldhez képest a program igen gyenge fizikával és választékkal rendelkezik -, esetenként pedig légi bombázást is kérhetünk a célpontra. Fegyverzetet tekintve nem leszünk túlságosan eleresztve, a már unalomig ismert mesterlövészpuska-géppityu-tankelhárító lesznek leggyakrabban használt kellékeink. A fegyverek többségéhez zoom-mód is tartozik tovább könnyítve amúgy sem túlságosan nehéz dolgunkat. A pályánként engedélyezett két alkalommal menthetünk, azt viszont tetszőleges helyen – ez a megkötés azonban egyáltalán nem zavaró a könnyű játékmenetnek köszönhetően.

MÉGIS, MITŐL JÓ EZ A JÁTÉK? Én csodálkoztam a legjobban, mennyire leköt egy ilyen típusú egyszerű, grafikailag az átlagtól erősen elmaradó program. Igaz, a PS2-es verzióhoz képest jóval részletesebb textúrákkal találkozhatunk, de PC-n ez a teljesítmény még mindig nagyon gyér.

A táj gyakran nagyon egyhangú a kevés tereptárgynak és a szokásos, konzolos papírégnek köszönhetően. Ami élteti a játékot, az a 100%-osan eltalált zene és hangok. Ugyan nem az a fajta muzsika, amelyet éjjel-nappal hallgat az ember, de a küldetésekhez tökéletesen passzol. Emellett kommandós társaink kommentálásai is nagyon eltalálták – embereink a szituációhoz megfelelően suttognak, illetve üvöltenek –, bár nagyon kevés van belőlük. Ugyanígy a zeneszámok közül is csak néhány ismétlődik, de azok tényleg nagyon ott vannak. Ilyen aláfestés mellett pedig a grafikus engine már nem is tűnik olyan csúnyának, sőt, a kissé puritán motorral együtt érdekes hangulatot áraszt, ami a könnyed játékmenettel megdobva olyan játékká forrasztja össze a programot, amelyiknek minden akciókedvelőnek érdemes egy esélyt adnia. **GREG5**

> ÉRTÉKELÉS

84%

grafika	17/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 600, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

Operation Flashpoint	92%
Ghost Recon	87%
Hidden and Dangerous	90%

Fejlesztő: Monolith > **Kiadó:** Sierra/Fox Interactive > **Web:** nolf2.sierra.com

NO ONE LIVES FOREVER 2



Nem számít különösebb ritkaságnak, hogy az „Év ilyen-olyan kategóriájú játéka" címet egy, a karácsonyi időszakra megjelenő game nyeri el az internetes és papír alapú játéklapok szavazásán. Az azonban meglepőnek számít, ha az a bizonyos játék lényegében a semmiből bukkan fel, zéró háttér hype-pal. Márpedig 2000-ben a No One Lives Forever pontosan ezt játszotta el sokak csodálkozására, ám az akciójátékok szerelmeseinek legnagyobb örömére. Bár lopakodós játék már volt a piacon előtte is (Thief sorozat), ám a Monolith fejlesztőinek sikerült a lövöldözés, a lopakodás, a stratégia, a humor és a képi világ összetevőket a legmegfelelőbb módon összekutyulni, ezzel maximálisra növelték a játék „fun factor"-át. Szűk két évvel az első rész megjelenése után itt a NOLF 2, amely mögött már ott volt a hype, a kosok és a konkurencia figyelme. Természetesen a legnagyobb kérdés az volt, hogy képes-e felnőni a második rész az elődhöz, főképp játékélmény szempontjából. Mivel a szerkesztőségen belül eltérő vélemények alakultak ki erről, ezért a globális méretű verekedés után ép kézzel rendelkező embernek, jelen esetben nekem kellett megírnom a cikket.

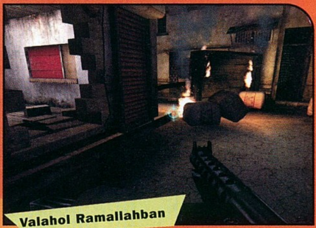
GLOBÁLIS STRATÉGIA. A NOLF 2 két CD-nyi terjedelme tizenöt fejezetre elegendő anyagot tartalmaz 44 pályán keresztül, melyek olykor ismétlődnek, legfeljebb más megvilágításban vagy feladattal. Ez az első rész 60 pályájához képest visszalépés, és ezért az sem meglepő, hogy a második rész érezhetően rövidebb, mint az első. Talán ez a rövidség a játék egyik legnagyobb baja, hisz normál nehézségi szinten keresztül lehet rajta futni egy hétvége alatt. Ha vesszük magunknak a fáradtságot és időt, és benézünk minden résbe és mappába, illetve magasabb nehézségi fokozaton toljuk a gammát, akkor a játékidő kitolható további két éjszakával. Mivel létezik a játéknak egy kooperatív multiplayer része is, amely további öt fejezetet tartalmaz (a single playerben már bejárt pályákból, más feladatokkal), illetve amelyeket egyedül is végig lehet nyomni, ha mi vagyunk a Host, akkor további 3-5 órát lehet kisajtolni a NOLF 2-ből.

ADATGYŰJTÉS. Ezzel vége is a siránkozásnak, lássuk a lényeget, magát a játékot. Természetesen a második részben is a szexi, mellesleg skót származású Cate Archer szerepében domborít (szó szerint, mivel van mit) a játékos, aki továbbra is a UNITY nevű brit titkosszolgálati szervezet sztárügynöke. A háttérsztori szerint a második rész eseményei cirka egy évvel az első rész vége után történnek, és a célunk ismét a szörnyen-nagyon-brutál módon gonosz H.A.R.M. (a „harm" jelentése az angolban: ártalom - a sztori folyamán Cate elolvas egy mappát, amelyben jelentik a HARM-osoknak egy konkurens cég, a M.A.L.A.D.I.T.Y. (betegségre utaló rövidítés) feltűnését, hehe) szervezet, illetve főnökének megállítása, röviden a világot kell megmenteni egy USA-orosz konfliktus nukleáris háborúba történő eszkalálódásától. A visszatérő szereplőkről szólva ismét aktívan részt vesz életünkben a kőkemény skót, Magnus Armstrong, aki Cate legfontosabb segítőtársa, és akit egyben főhősnőnk többször megment a megmörderelődéstől. A helyszínek változatosak (Japán, Szibéria, Ohio, tengeralatti bázis, India, fiktív tengeri sziget stb.), sőt, még a UNITY bázisra is eljutunk egy fejezet erejéig. A sztori jó, és nagyban segít az átélésben a számos, olykor igen hosszú átvezető animáció is. A pályadesign és a pontosan megszabott fő feladatok igencsak lineáris játékmenetet eredményeznek, ám ez - pontosan az erős sztori miatt - kevéssé zavaró. A tudatosan a mozifilmeket idéző hangulat tovább csökkenti a játékmenet egyszerűsége miatti ellenérzéseket (a lényegében intro Japán pályák után van a főcím, míg a legvégén stáblista). Maguk a pályák nem túl nagyok, átláthatók - látszik, hogy a játéknak bele kellett férnie a 128 mega RAM-os gépek agyába is (Win 98 alatt ennyi a minimum memóriakövetelmény).

ANALÍZIS. A NOLF 2 alatt a LithTech 3, avagy Jupiter motor dolgozik. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy a játék ilyen szempontból - is - megállja a helyét a mostanában megjelent stuffok között. Tény, hogy technológiában nem tudja felvenni a versenyt az Unreal Warfare motorral, ám a NOLF-


Cate bőrjakóban


Legyen inkább szex...


Valahol Ramallahban

os érzéshez jobban igazodik a Jupiter kicsit „rajzfilmesebb" engine-je. A Jupiterben a víz és a jeges felületek megjelenítése szemet gyönyörködtető, és a szereplők arcjátéka is kimagasló. Ugyancsak pozitív, hogy 1024x768 képpontos felbontástól (High Detail) felfelé már minden, a játékban szereplő felirat (poszterek, étlapok, táblák, fegyverek jelzései stb.) tökéletes minőségben olvasható. A textúrák a kiemelt helyeken nagyon jók, a kevésbé lényeges pontokon alacsonyabb részletességűek, ám még elfogadhatók.

A motor szempontjából a clipping gondot jelent. Magyarul az elterült ellenfelek imádnak belelógni a falba, a lépcsőbe, a tereptárgyba. A jelenség nem vészes, de néhol előfordul. A Jupiter fizikáért felelős rutinjai a mostani FPS-ekhez mérten átlagosak. A fejlesztők megpróbálták implementálni a „lelövöm/lelököm a lépcsőn, akkor bucskázik a csávó" rutinokat is, ám ez csak félig-meddig sikerült. Vagyis túl jól, ugyanis a lejtőn lelökött HARM katona olyan lendülettel indul meg, mint egy pattogó gumilabda. A való életben egy-két átfordulás után a súrlódás miatt megállna. Ez akkor zavaró igazán, amikor el akarjuk venni a nála levő cuccokat, ám ezért le kell gyalogolnunk a lejtő aljára... A motor további előnye az UW-rel szemben, hogy elég alá egy gyengébb konfig is. Végeztem ez irányban némi kutatást a következő eredményekkel: AMD Duron 800 MHz procival, 256 MB RAM-mal (XP alatt ennyi a minimum) és egy GeForce2 MX400 64 MB videokártyával nagyon flottul ment 800x600x32-es felbontásban, Medium Detail részletességgel. Thunderbird 1000-es CPU-val és GeForce3 Ti 200 kártyával, szintén 256 MB RAM-mal a felbontást már feljebb lehet tolni 1024x768 képpontra 32 bites színmélység mellett. Athlon XP 1800+, 512 MB RAM és Radeon 8500-as kártyával 1024x768x32, High Detailben teljesen jól megy. Más kérdés - és ez a játék readme-jében is szerepel -, hogy ilyen chipkészlettel a játék hajlamos a sűrű fagyásra. Tapasztalataim szerint valamiért csak a Chapter 5 után. A fenti konfigon Ti 4600-as kártyával a játék szintén jól ment, de valamiért néha beszaggatott. Mivel hasonló gondja akadt nagyjából hasonló körülmények között Sasának is, ezért valószínű, hogy a nagy Nvidia logó ellenére a Jupiter motor és a Detonator driver még nincs 100%-osan összecsiszolva. Az ATI Radeon 9700 Pro-s kártya megoldotta a problémát...

A NOLF 2 mesterséges intelligenciája igen jó, az ellenfelek lőnek, fedezéket keresnek, aztán újra előjönnek lőni, emellett felfigyelnek a neszekre, az általunk hagyott lábnyomokra, riadóztatják egymást, sőt, a sötét szobákban a patkányok is szerteszéjjel futnak, ha belépünk. A francia pantomimesek által lenyomott break dance a tűzpárbaj közepette nem AI elem, hanem egyszerűen humor... Ami még nagyon fontos, a NOLF 2-ben nincsenek falban elakadó, vagy irracionális módon csellengő ellenfelek,.bár némelyik kissé túlzottan is vakmerő: lövök rá SMG-vel, ő meg csak jön, mintha tetőtől talpig be lenne bugyolálva három centi vastag kevlárba. A végkifejlet nem lehet kétséges. Mindemellett az ellenfelek beszélgetnek egymással (igaz, ezek a dumák általában scriptelt események), elmennek kicsavarni a répát stb., szóval élik mindennapi életüket a feladatuk megszabta kereteken belül.

Ez ugyan nem csak motor kérdése, hanem a designé és minőségbiztosításé is, mindenesetre a NOLF 2 az eseti videokártya driverekkel való összeveszésen felül kimondottan bugmentes játék, nekem legalábbis egyetlen kisebb hibába sem sikerült belefutnom. Ez manapság a félig elkészülten piacra dobott játékok (legdurvább példája ennek a nemrég megjelent Sniper: Path of Vengeance, amelyik az első átvezető anim során kifagyott a konfigok nagy részén, és amelyiket csak a második hivatalos patch orvosolt, emellett még jó ronda is) korában duplán is dicséretes. Az meg egy másik történet, hogy az ATI még mindig képtelen rendes drivert készíteni (a szóban forgó Catalyst 02.3 pl. az IWD2-vel is fagy, mint atom Radeon kártyákon), az Nvidia meg optimalizálni nem tud adott játékhoz, csak logót bevarrni a nyitó képernyőbe.

AKCIÓTERV. A NOLF 2 fentebb kitárgyalt elemei lényegében csak a körítést adják ahhoz a játékélményhez, amelyet az olyan lopakodós FPS-ek nyújtanak, amelyek a lehető legkevésbé veszik komolyan magukat. Ugyanis ez - az elődjéhez hasonlóan - a NOLF 2 sava-borsa. A nyulakkal megrakott „halálcsapda", vagy az első részből megismert Tom Goodman kettős ügynök levelezése arról, hogy képtelen nőket szerezni magának, vagy a bérgyilkos ninja lányok beszélgetése egymás között arról, hogy csokoládéval kell kiengesztelni a nagyit - mind arról szól, hogy a nagyszabásúnak tűnő események/emberek mögött sokszor triviális, sokszor vicces apróságok bújnak meg. Ugyanezt sugallja a játék főgonoszainak megformálása: a kopaszodó

> 1998 - THIEF: THE DARK PROJECT



A Looking Glass műfajteremtő „first person sneaker"-e, amelyben először kellett szembesülniük a játékosoknak azzal, hogy nem mindig célravezető az agyatlan shotgunozás.

> 2000 - THIEF 2: THE METAL AGE

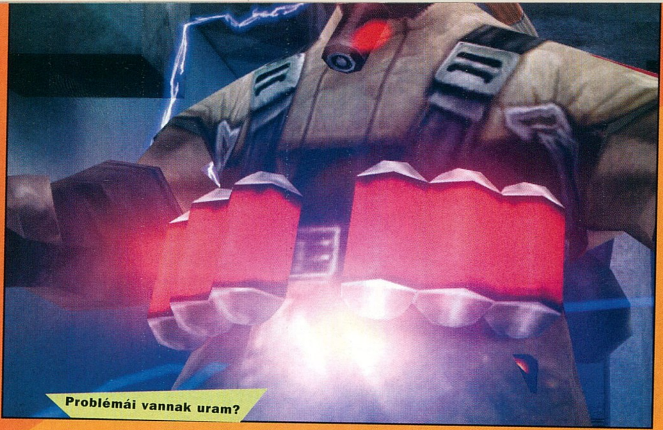


A folytatás nagyobb pályákat és differenciáltabb küldetéseket tartalmazott, emellett a fény/árnyék viszonyok erősebb kihasználását igényelte a játékosoktól.

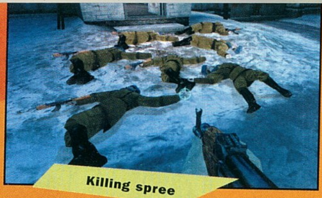
> 2000 - NO ONE LIVES FOREVER



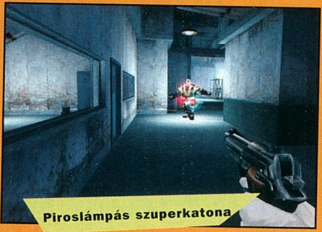
A Fox Interactive humorral bélelt elsőszemélyű kémjátékának első, elsöprő sikerű kiadása. Szinte minden szakújság az év akciójátékának választotta. Az már csak hab a tortára, hogy a főszereplő, kissé öntörvényű Cate Archer egyhamar kult-lánnyá avanzsált a számítógépes játékok kedvelőinek körében.



Problémái vannak uram?



Killing spree



Piroslámpás szuperkatona

HARM vezér, akit folyton cseszeget az anyja telefonon, amikor épp a világ lerombolásán fáradozik, vagy Pierre, az apró termetű „Pantomim Király", a gyilkos pantomimesek vezére. Már saját magunk (azaz Cate) kigúnyolása, amikor Halót játszunk, azaz Armstrong nyakába ugorva gépfegyverezzük le az ellent, miközben a nagydarab skót egy tricikliszerűséget hajt. Az sem piskóta, amikor a HARM közkatonák „Medic!"-et kiáltanak, ha megsebesítjük őket... Bár a NOLF 2-ben megbúvó poénok jó része csak kisebb mosolyt csal az arcunkra, ám a készítőknek teljes mértékben sikerült elkerülniük az erőltetett humorokat vagy szituációkat. A kedvencemet még nem is említettem: a kőkemény ügynök Cate, aki szempillantás alatt fejbe lő akárkit, elkezd kislány módjára játszani a katicabogár kinézetű telefonos poloskával. Kontraszt a javából. És bár Miss Archer is a világot elpusztítani készülő HARM-ot próbálja meg legyűrni eme kalandjában, ám a NOLF 2 mégis az összes hasonló sémára épülő játéknak (kb. a felhozatal 80%-a) a paródiája. És mint ilyen, remekel.

A TEREPEN. Aki „happy shooter" játékmenetet vár (á la Serious Sam vagy Duke 3D), annak csalatkoznia kell. Sok küldetést csak és kizárólag gyilkosság nélkül, azaz legfőképpen lopakodva és sűrűn rejtőzködve lehet megoldani. Ilyen például India, ahol sok helyütt a túlzott gyilkolászásnak vagy csellengésnek állásvisszatöltés az eredménye - ez a pálya emiatt kicsit frusztráló is. Amúgy sem árt kihasználni a rejtekhelyeket (amit a program jelez is egy szem alakú ikonnal), és kerülni a riadóztatást, ugyanis ekkor rengeteg őr zúdul a nyakunkba, akiknek leküzdése - főleg magasabb nehézségi fokozatban - komoly kihívás. Szerencsére az első résztől eltérően a riadóztatás nem jelenti automatikusan a küldetés bukását, hanem lehetőségünk van élni fegyvereink tűzerejével, illetve rejtőzködési képességeinkkel.

A fejlettebb grafikus motor, fizika és AI mellé lényeges újítás került a játék koncepciójába is: a küldetések sikeres teljesítéséért, az opcionális feladatok megoldásáért, illetve dokumentumok gyűjtögetéséért skill pontokat kapunk, amelyeket aztán egyes tulajdonságaink (Armor/Stamina/Stealth/Marksmanhip/Weapons/Carrying/Gadgets stb.) fejlesztésére használhatunk fel. Mindegyik tulajdonság jól jöhet egyes helyzetekben, de tapasztalatom szerint elsősorban a Stealth/Stamina/Armor triót kell igazán kiemelten kezelni, ezek mellett nem árt a többi tulajdonságra is rakni két-három fokozatot, a Carryingre mondjuk hármat feltétlenül. Stealth nélkül igen nehezen leszünk meg, a magasabb szintű Health és Armor pedig a kikerülhetetlen összecsapások túlélésében segít. A Carrying tápolása pedig azt biztosítja, hogy ne a lehető legrosszabbkor fussunk ki a szituációhoz adekvát lőszerből.

A skillek öt fokozatban fejleszthetők egészen Master szintig, egyre növekvő költséggel (Amateur 1000 skill pont, Master 4000 skill pont). Ahhoz, hogy minél több skill pontot gyűjtsünk, feltétlenül járjuk be a pályák legeldugottabb részeit is (a készítők imádták ilyen helyekre dugni a 200 SP értékű Spy Manualeket), kutassunk át minden fiókot és szekrényt, és figyeljünk a tereptárgyakra (főleg a házak falára) szögezett cédulákra.



Amikor főgonosszal küzdünk (zöld/piros állapotcsík a képernyő tetején), akkor biztosak lehetünk benne, hogy van valahol a közelben egy Spy Manual is. (Pl. Pierre-nél az egyik számítógép billentyűzetén, Isakónál meg az egyik konyhai szekrényben, amelyiknek lifeg az ajtaja). Próbáljuk meg mindenképpen végrehajtani az opcionális küldetéseket is, több száz SP a jutalom (azaz a munkadíj). Egyébként a Searching skill kicsit visszacsatolásos jellegű: három fokozati pont felett már van esélyünk arra, hogy az átkutatott emberkéknél egyenként 20 SP-t érő, amúgy semmitmondó tartalmú levélkét találjunk. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy sok helyütt találkozni fogunk a gonosz erők tudományos munkatársaival. Őket szívfájdalom nélkül főbe lőhetjük (hacsak a jelenlétük nem mission critical), mert sokszor van náluk értékes cucc (armor pad, levélke stb.). Humánusabbak alkalmazhatnak tranquilizer gunt is.

FELSZERELÉS. A fegyverarzenál az első részhez képest nem változott igazán, talán kicsit bővebb lett a gránátfélék csoportja (van savas, vigyorgáz, flashbang, altató, normál frag stb.). Pozitívum, hogy szinte mindegyik fegyvernek megvan a maga helye és ideje. A hangtompított .32-es pisztollyal középtávról remek fejlövéseket lehet leadni, a hangtompított, illetve hangos SMG nagy tűzgyorsaságú fegyver, sok, közelben levő ellenhez, az AK-47 közelre és középtávra alkalmas, ha rengetegen rontanak ránk, a mesterlövész puska rendeltetése pedig egyértelmű. Ez utóbbiról el kell mondani, hogy a lőszerével (.308 FMJ) bánjunk csínján, ugyanis talán a játék leghatékonyabb fegyvere, még ha tűzgyorsasága alacsony is. Mivel mesterlövészpuskáról van szó, ezért torkolati energiája magas, a lövedék nagy sebességű, ennek megfelelően a játékban is elegendő egyetlen lövés közelről a testbe, hogy kinyúljon az ellen. Biztos halál. A combat shotgun igazán a robbanó lövedékkel



Jég felsőfokon, érzed...



Ökoszadizmus



Fülbelövést vállalok



Volt test, nincs test...



Egy újabb főgonosz. :)



Felforrt agyvíz

ütős, amúgy csak közvetlen közelről fejbe használatos (nem a sajátunkba). A sima frag gránát is hatékony eszköz, a kéjgázas változatot meg azért érdemes legalább egyszer kipróbálni, mert az ellenfelek nagyon idétlenül röhögnek tőle.

Egyik legfontosabb kvázi fegyverünk a utility launcher lesz, amelyből egyrészt a biztonsági kamerákat kikészítő, másrészt nyugtató lövedékeket tudunk kilőni. Ezen felül a játék utolsó fejezetében ez válik az ultimate weaponné, de hogy miért, azt fedezze fel mindenki magának. A nyomkövető muníciót egyszer sem használtam a játék folyamán, szerintem felejthető.

Rendelkezésünkre áll még a rakétavető (elleszünk nélküle is) és az alacsony hatékonysági fokú pengés fegyverek (tulwar, katana), ez utóbbit lényegében csak az Isako elleni küzdelemben kötelező használnunk.

Cate kelléktárába tartoznak még a mindenféleképp álcázott zárhekkelő, hegesztő, dekódoló, fotografáló stb. eszközök, amelyeknek konkrét feladata van minden pályán, a legtöbb esetben a megfelelő kütyük nélkül nem is lehet továbbjutni az adott szintről. Szerencsére ezeket vagy már kapásból a küldetés elején megkapjuk, vagy könnyen rájuk bukkanhatunk a pályán. A katicabogárról már beszéltem... haha. Közvetett módon tartozik a felszerelésünkhöz a játék egyetlen Cate által vezethető járműve, a hósikló, melyet a szibériai pályákon lesz alkalmunk használni. Semmi különös, ám hozzáad a játékélményhez, másrészt azokat a távolságokat legyalogolni kicsit erős lenne.

Végül a fegyvereknél járva leírom a kedvenc taktikámat, amelyet a „lövöldözős pályákon" alkalmaztam: mesterlövész puskával leszedtem 1-2 embert, mire a többi rossz ember elkezdett rohanni felém, akiket aztán a .32-essel tizedeltem fejlövésekkel. Amikor pedig a közelbe értek, akkor AK-47/SMG volt a fogadtatás. Ehhez a taktikához mondjuk nem árt a Weapons skillt kicsit tuningolni, hogy Cate ne tetű lassan váltson a fegyverek között.

HANGANYAG. Először beszéljünk a zenéről. Nem rossz, és több helyütt a NOLF-ból visszatérő motívumokkal találkozunk, aminek inkább örülünk, mintsem bosszankodunk a „spórolás" okán. Más kérdés, hogy a szibériai pályán töltött második óra után a balalajka beütésű zene már kissé idegesítő volt, de többségében a helyszínhez illő és a környezetbe olvadó muzsika fogad. Fontos fetaure-je a játéknak a dinamikus zene. Ez annyit fed, hogy amennyiben ellenség van a közelben, akkor a zene üteme felgyorsul, ha meg elmúlt a veszély, akkor visszaáll nyugisba. Nagyon hasznos szolgáltatás.

A hangokról szólva elsőként annyit, hogy megváltozott a Cate Archer hangját adó színésznő személye - szerintem a NOLF-ös jobb volt, de ez utóbbi sem katasztrofális. A játék folyamán, de főleg az átvezető animokban a készítők jól alkalmazták a lipsyncet, a Jupiter motor ebben is igen erős. A fő- és mellékszereplők hangja nagyon jól eltalált, és az akcentusok is bejöttek nekem.

DEBRIEF. A NOLF 2 egyértelműen a single player részre lett kihegyezve, a fentebb már említett ötküldetésnyi kooperatív multiplayer lehetőség feltehetőleg csak azért került bele a játékba, hogy „azé má legyen benne valami olyan stuff is, amit a haverokkal együtt lehet tóni".

Ha mindent összevetnék, és egy mondatba sűríteném, akkor az „a NOLF 2 rövid, ámde velős" eredményt hozná. Bár ez az én (és Sasa egyetértett ebben velem) szubjektív véleményem, és mindenkinek szíve joga felülbírálni, miután végignyomta a játékot, ám szerintem a második rész játékélménye alacsonyabb, mint az elsőé, és itt most a rövidebb játékhossztól eltekintettem. Ennek ellenére a No One Lives Forever 2 mindenképpen fogyasztásra ajánlott csemege az elsőszemélyű akciójátékok szegmensében, és szinte bizonyosra veszem, hogy az „Év akciójátéka/FPS-e" választásokon ott lesz az első háromban.

És mivel a stáblista utáni animban a „fő-főgonosz" beígéri, hogy ezzel még semminek sincs vége, ezért várhatjuk a folytatást. A kérdés már csak az, hogy NOLF 3 vagy mission disc formájában lesz hozzáférhető. ■ TIG

> MM VS. KALIBER VS. GAUGE

Néhány tudnivaló a játékban megjelenő fegyverek kapcsán. A kaliber vagy .cal a fegyvercső belső átmérőjére vonatkozik, amely nagyjából megegyezik a lőszer átmérőjével, és általánosságban az inch (1 inch = 25,4 mm) századrészében szokás megadni, ám akadnak kivételek is (pl. .38 Spec.). Az AK-47 esetében a kaliber mm adata után a hüvely hosszát adják meg.

A gauge a sörétes puskák kaliberének meghatározására szolgál, és úgy számolják, hogy egy fontnyi (kb. 45 dkg) anyagból hány teljesen gömbölyű ólomgolyó fér bele a csőbe. Ha elméletileg számolunk, akkor a játékban megjelenő combat shotgun nagyjából .729 kaliberű.

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

P41000, 256MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

No One Lives Forever	98%
Medal of Honor	90%
Return to Castle Wolfenstein	88%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Köszöntök mindenkit a játékfejlesztés nagyjait bemutató rovat első vendégszerzőjeként. Ezúttal az iparág talán legismertebb személyiségével foglalkozunk, akinek azonban meglepő módon igen sok fehér folt akad a múltjában. Következzen tehát egy élő legenda:

A PROGRAMOZÓ: JOHN CARMACK

„Tudom, hogy a legtöbb embernek nehezére esik elhinni, de a jövedelmem százszorosára növekedése nem sokat változtatott a személyiségemen. Valóban előnyös helyzet, hogy ennek köszönhetően nem vagyok befolyásolható, de egyértelműen nem ez a legfontosabb célom az életben. Ferrarin járok dolgozni, de a mindennapi életem majdnem teljesen ugyanolyan, mint nyolc évvel ezelőtt volt. Felkelek, munkába megyek, remélhetőleg jó dolgokat csinálok, aztán hazamegyek. Még mindig boldog vagyok. A motiváció nagy része továbbra is belülről származik. Meglátni a helyes megoldást, majd megírni a kódot a semmiből – számomra még mindig ez a programozás alapvető csodája." – John Carmack 1999-ben.

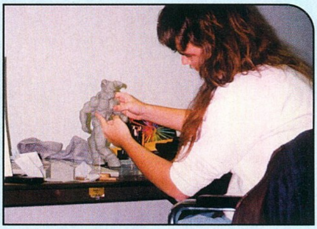
John, avagy „A" Carmack, ahogy az őt már-már vallásos tisztelettel övező rajongói nevezik, a játékfejlesztők második generációjához tartozik; a 8-bites hőskorból kimaradt, és már az első játékai is csak PC-n jelentek meg. Ennek ellenére a számítógépekkel való ismerkedést ő is a legendás Apple II-esen kezdte, a nyolcvanas évek vége felé azonban ez a masina már igencsak elmaradottnak számított. Az átlagon felüli képességeivel valamilyen szinten már ekkor is tisztában lévő Carmack hiába próbálta szüleit rávenni arra, hogy támogassák programozási ambícióit, és az ebből fakadó frusztrációnak köszönhetően kifejezetten rossz gyereknek számított. Házi készítésű bombák és egyéves nevelőintézeti tartózkodás is akad a múltjában... Műszaki érdeklődése Carmacket idővel az egyetemre vezette, ahol újabb súlyos csalódások vártak rá: semmi olyan információval nem találkozott, amit hasznosnak ítélt volna, sőt, legtöbb tanárát kifejezetten lenézte elmaradott tudásukért. Fél év elteltével ott is hagyta az iskolapadot, és szabadúszó programozóként igyekezett boldogulni Kansas Cityben. Ez azonban fájdalmasan kevés volt a megélhetéshez, ezért napközben egy pizzázóban dolgozott másodállásban. Nehéz időszak volt, de kitartása csakhamar meghozta eredményét, ugyanis 1990-ben egy Softdisk nevű, egyszerű programocskák fejlesztésével foglalkozó cég állást ajánlott neki. John ezt kapásból elfogadta, ennél a cégnél dolgozott ugyanis valaki, akinek munkáit volt szerencséje ismerni, és akire igencsak felnézett – egy bizonyos John Romeróról volt szó.

Carmack számára a Softdiskes időszak óriási változásokat hozott: végre olyan emberek vették körül, akiktől rengeteget tanulhatott, ráadásul a cég a megfelelő feltételeket (számítógépek, szakkönyvek) is biztosította a számára. Az ekkor még mindig csak tizenkilenc éves John szivacsként szívta magába az oly régóta áhított tudást, és gyakorlatilag éjjel-nappal a programozáson járt az agya. Az eredmény nem is maradt el: 1990 őszére megírt egy 2D-s scrollozó rutint, amely a Nintendo éppen hatalmas sikereket arató Mario játékaihoz hasonló, folyamatos háttérmozgatást tett lehetővé PC-n. Egy másik kollégával, Tom Hallal összefogva egy éjszaka alatt megvicceltték Romerót, és reggelre a Super Mario 3 teljes első pályájának lekkopintását helyezték el az asztalán „Dangerous Dave in Copyright Infringement" címmel. Az üzleti lehetőséget azonban egyedül a Softdisk vezetősége nem látta meg ebben, így Carmackék végül Jay Wilbur gyártásvezetővel és Adrian Carmack grafikussal összefogva álltak neki a fejlesztésnek – munkaidő után, titokban. A Commander Keen névre keresztelt platformjáték demója eljutott a shareware piac akkori úttörőjéhez, az Apogee-hez is. Az alapító Scott Miller Romeroékhoz hasonlóan szintén dollárjeleket kezdett látni a programtól, így aztán le is szerződött a srácokkal, akik némi anyagi támogatás fejében és jó pár átvirrasztott éjszaka árán december 14.-re be is fejezték a játékot. A világot a gonosz idegenektől megmentő vagány kisfiú története igen komoly sikert aratott: a Softdiskes csapat január végén kapta meg az első csekket, amely 10000 dollárról szólt. Johnék természetesen vérszemet kaptak, és meghívták ebédelni a főnököket, akinek aztán szépen bejelentették az ötfős csapat távozását. Utána még beugrottak a Softdiskhez közölni Adriannel, hogy ő valójában aznap felmondott – a szép reményű grafikus pedig jobbnak látta, ha nem tiltakozik, és elfogadja sorsát.

ID SOFTWARE. Az id software-t (melynek helyes kiejtése egyébként simán csak „id") 1991. február







elsején alapította John Carmack, Adrian Carmack és John Romero; Hall és Wilbur is csatlakozott hozzájuk. A Keen sorozat első trilógiájával több mint kétszázezer dollárt kerestek, a második trilógiával további félmilliót – ebből a bevételből a kezdetektől fogva biztosíthatták az id teljes függetlenségét. Menet közben további munkákat is be kellett fejezniük a Softdisknek, így aztán John eleinte kevés időt tudott szentelni újabb programozási kísérleteinek, amelyek fő témája a 3D-s megjelenítés volt. Az első komolyabb engine-je egy raycastingnak nevezett eljárásra épült, és Carmack ismét csak egy zseniális trükk bevetésével tette használhatóvá ezt a technológiát. A teljes képernyő összes pixele helyett mindössze egyetlen sorban végzett láthatóság-vizsgálatot, így csaknem százszorosára gyorsította az algoritmust. Kompromisszumként viszont súlyosan korlátozni kellett a pályák felépítését: teljesen sík padló és mennyezet, egyforma magas falak. Cserébe az engine piszkosul gyors volt, és egy másik újdonsággal, a textúrázással megtámogatva igen jól is nézett ki. Néhány kisebb kaliberű shareware játék (Hovertanks, Catacombs) összeütése után az id stábja gondolt egy merészet, és a klasszikus 8 bites játék, az Escape from Wolfenstein feldolgozása mellett döntött. A feneketlen labirintusokat tehát náci katonákkal, tisztekkel, zombikkal pakolták tele, és a főellenségek között maga Adolf is felbukkant. Ráadásnak pedig a képernyő aljára elhelyezték az éppen kiválasztott fegyver képét, ahogyan azt a játékos látná maga előtt – így született meg a First Person Shooter. Emlékezetes újításként a hagyományos életerő- és lőszerkijelzők mellett a főhős, BJ Blazkowitcz szövetséges ügynök arcképe is látható volt, aki sérüléseinek függvényében egyre megviseltebb ábrázatot öltött a küzdelem során.

A Wolfenstein 3D 1992 májusában jelent meg, a szokásos „shareware" konstrukcióban: az első epizód ingyenes és szabadon terjeszthető volt, a többi háromért azonban már fizetni kellett (azaz inkább a napjainkra ipari szabvánnyá vált játszható demó előfutára volt). A teljesen új stílusú, és bizony politikailag kifejezetten inkorrekt játék meghódította a közönséget, a játékosok pedig fizettek is rendesen: a jogdíjakból például Carmack is vehetett magának igazán jó sportkocsit, egy Ferrarit. A várakozásokat felülmúló sikerre való tekintettel a Wolfnak folytatása is készült, amelyet a hagyományos módon, kiskereskedelmi forgalomban kívánták értékesíteni: ez volt a Hitler ős-keresztény ereklyék iránti különös érdeklődésére épülő Spear of Destiny. A '92 szeptemberére összeütött, lényeges újításoktól mentes (viszont a Wolfnál sokkal nehezebb) játék tovább gyarapította az id bankszámláját, bár Németországban nem kerülhetett forgalomba, és ott a mai napig sem lehet megrendelni az Apogee weboldaláról. Mindezeken kívül is akadt még valami, amiben a Wolfenstein úttörőnek számított: egyes rajongók belepiszkáltak a játék file-jaiba, és - a szimpla cheatelésen túllépve – lecserélték például az ellenfelek grafikáit mindenféle tréfás figurákra; a meztelen nőktől kezdve Beavis & Buttheaden át a jobb sorsra érdemes középiskolai tanárokig minden volt. Carmackék, nem kis mértékben saját pályafutásuk hasonló akcióinak köszönhetően, semmiféle retorzióval nem éltek a lelkes hackerek ellen – sőt, John úgy érezte, hogy ebből ennél sokkal többet is ki lehetne hozni.

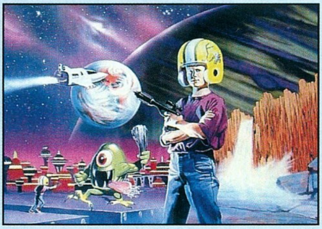
DOOM. Carmack természetesen sosem volt elégedett az éppen aktuális engine-jével, és ez a valójában nem 100%-osan 3D-s Wolfensteinre különösen igaz volt. Amíg az id csapat többi tagja a Spear of Destiny készítésével volt elfoglalva, addig John leprogramozott pár új feature-t: textúrázott padlót, változó talajszintet és a távolsággal arányos elsötétedést. Ez volt az első engine, amelyiket egy másik cégnek is értékesítettek: a Raven Software vásárolta meg a Shadowcaster című akció-RPG játékukhoz. Az ősz beköszöntével Carmack tovább folytatta a kutatást azzal a szándékkal, hogy az engine most már szabálytalan poligonokat is képes legyen kezelni. A megoldást a BSP (binary space partitioning, bináris térfelosztás) technológia jelentette; ezt az eredetileg csak önálló 3D-s tárgyak megjelenítésének felgyorsítására szolgáló módszert terjesztette ki a teljes pályára. A hatékony gyakorlati megvalósításhoz ismét kompromisszumra volt szükség: a padló csak vízszintes, a falak pedig csak függőleges felületekből állhattak. A megoldás leegyszerűsítése árán az id azonban egy minden addiginál látványosabb és gyorsabb 3D-s motorhoz jutott, és időközben az új játék koncepciója is megszületett.

Az első elképzelés szerint az Aliens világából indultak volna ki, ám a licenctulajdonossal csakhamar konfliktusba keveredtek; Romeróéknak túlságosan sok alkotói szabadságra lett volna szüksége. A mentőötlet végül Carmacktől érkezett: csinálják meg ugyanazt az alapvetően horrorisztikus jellegű játékot, de idegenek helyett elvadult pokolfajzatokkal töltsék meg a pályákat; és a játék neve legyen Doom. Tom Hall csakhamar rá is pattant a témára, és csaknem 80 oldalas design dokumentációt készített „Doom Biblia" néven, komoly kerettörténettel, kalandelemekkel és egyebekkel – aminek nagy részét aztán ki is hagyták a játékból. Helyette egy villámgyors tempójú, Adrian „kissé" elborult grafikáinak és persze Romero sajátos ötleteinek köszönhetően enyhén sátánista beütésű, és nem utolsósorban félelmetes hangulatú FPS született 1993 decemberére. Igazán emlékezetessé azonban a multiplayer opció tette; a helyi hálózatokon és modemen keresztül is elérhető kooperatív és – a kapásból fogalommá vált - deathmatch játékmódok ráadásul a Doom 1/3-át tartalmazó shareware változatba is belekerültek. Így aztán az első epizód, a „Knee-deep in death" hosszú időre a világ legnépszerűbb PC-s játéka lett, a '94 októberére elkészült kereskedelmi változat, a Doom 2 pedig több mint másfélmillió példányban kelt el, ami még ma is figyelemre méltó sikernek számít. Az id mindezek tetejébe saját forrásból finanszírozta a fejlesztést, ezért igen kedvező megállapodást köthetett a kiadókkal – azaz a megszokottnál jóval magasabb százalékban részesedett a bevételekből. A Doom jelentette az első komoly lépést az id másik fő jövedelemforrása, az engine licencelés szempontjából is: a Raven Software Heretic című fantasy shootere is igen népszerűnek bizonyult.

A Wolfensteines tapasztalatokra való tekintettel Carmack nagy hangsúlyt fektetett a játék bővíthetőségére is. Ennek ellenére az id csak igen egyszerű eszközöket adott ki a Doomhoz; a fejlesztés ugyanis már a Wolfenstein idején is a Steve Jobs-féle NeXT számítógépeken zajlott, így a DoomEd pályaszerkesztő nem futott egyszerű PC-ken. A BBS-eken és az éppen komoly terjedésnek induló interneten összeverődő közösségek azonban saját eszközöket készítettek, ami új grafikák és pályák egész áradatát eredményezte. Ez a szubkultúra aztán folyamatos munkaerő-utánpótlással is szolgált kezdetben az id, később pedig az egész iparág számára; Tim Willits például házi készítésű Doom-pályáinak köszönhetően került a csapatba még '93-ban.







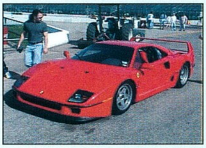
QUAKE. Miközben az id népszerűsége, valamint a dolgozók bankszámlája elképesztő sebességgel növekedett, Carmack ismét csak előre, a következő lépcsőfok felé tekintett. Ez pedig egyértelműen a teljesen 3D-s világ megalkotása volt a Doom korlátok közé szorított pályái és a még mindig csak 2D-s sprite-okat használó ellenfelei után. Gondot csak az jelentett, hogy John ismeretei a 3D-s grafika tudományos hátteréről kissé hiányosak voltak, és ezen a szinten már messze túlhaladta korábbi segítőjét, Romerót is. Mesterre volt tehát szüksége, és csakhamar meg is találta a nyolcvanas-kilencvenes évek egyik elismert programozója, Michael Abrash személyében. Az akkortájt éppen a Microsoftnál, a Windows NT fejlesztésében tevékenykedő Abrash első körben annak rendje és módja szerint elhajtotta a huszonéves ifjoncot. Egy alaposabb pillantás Carmack addigi munkásságára, valamint a korábban beígért, 3D-vel kapcsolatos karrierlehetőségek meg nem valósulása azonban rövid idő alatt mégiscsak az id táborába vitte, ahol a kis csapat történetének legkeményebb, de egyben legizgalmasabb időszaka vette éppen kezdetét.

A Quake fejlesztésének másfél éve valószínűleg minden más céget elpusztított volna, és az id is keményen megfizetett a menet közben elkövetett hibákért; az előző cikkből már tudhatjátok, hogy a teljes designcsapat elhagyta a céget '96-ban. Carmack gyakorlatilag folyamatosan elégedetlen volt az engine-nel, és sok esetben szinte teljesen átírta, így időről időre újra kellett tervezni az egész játékot. Akik emlékeznek a '94-'95 során megjelent előzetesekre és interjúkra, azok tudhatják, hogy az eredeti koncepció szerint a Quake akció-RPG jellegű játék lett volna, lőfegyverek nélkül (!), sárkányokkal, félistenek közötti összecsapásokkal és egyéb fantasy elemekkel. A végső játékba ezekből a tervekből alig néhány elem került bele, például a páncélos lovagok és a balta, mint közelharc-fegyver. A csapatra nehezedő hihetetlen külső és belső nyomás végül gyilkos hajrához vezetett, melynek keretében lebontották az id iroda belső falait, és mindenkit egyetlen hatalmas közös szobába költöztettek. A Quake azonban mégis elképesztő siker lett, és sok szempontból vízválasztónak tekinthető a számítógépes játékok történetében. Előtte is létezett ugyan internetes multiplayer játék és hardveres 3D-s gyorsítás, ám a döntő változásokat ez a program váltotta ki - jórészt a Carmack által megvalósított technológiai vívmányoknak köszönhetően.

A teljesen 3D-s motor kifejlesztése zsákutcákkal és kudarcokkal teli, óriási erőfeszítéseket és kitartást megkövetelő út volt. Carmack már Abrash érkezése előtt túljutott a huszadik teszt-engine szemétbe hajításán (a Wolfensteint is beleszámítva), ám az igazán komoly munka lényegében csak ekkor kezdődött. John egyes esetekben hetente (!) állt elő újabb és újabb megoldásokkal az engine legfontosabb bajainak orvoslására; ráadásul az egyes megközelítések rendszerint egészen elképesztő módon különböztek egymástól. Az igazán komoly előrelépéseket szinte sohasem kísérték óriási megvilágosodások; Carmack egyszerűen csak már-már hihetetlen kitartással és rugalmassággal jutott el a legjobb megoldáshoz. Képességei még a tapasztalt vén rókának számító Abrash-t is lenyűgözték, és kettejük együttműködése csakhamar meg is változott: John írta a kódot, Michael pedig az alacsony szintű assemblyoptimalizálást végezte.

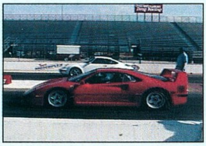
A Quake végül 1996 júniusában jelent meg, és finoman szólva is lenyűgözte a világot. A szoftveres 3D engine sebessége minden elképzelést felülmúlt, a QuakeC belső nyelv a korábbinál sokkal könnyebb bővíthetőséget tett lehetővé, az egyedülálló kliens-szerver felépítés pedig teljesen új lehe-

> FERRARI



Carmack első számú hobbija a drága, gyors és piros autók gyűjtése. Ezzel egyébként még a játékiparon belül sincs teljesen egyedül, nemhogy általánosságban – akad például olyan vicces figura is, aki Schumacher használt Forma 1-es versenygépeit vásárolgatja. Ettől függetlenül JC gyűjteménye alighanem még a legelitebb körökben is tisztes érdeklődésre számíthat.

Mind közül a legizmosabb egy Testarossa, amely a dupla turbóknak köszönhetően valamivel több, mint 1000 lóerős teljesítményre képes; igaz, kissé érzékeny szerkezet, a Mesquite-i reptér kifutópályáján rendezett id-s gyorsulási versenyen például az egyik feltöltője felrobbant. Szintén különleges modell az 1100 példányban gyártott F40 – a kifejezetten fapados járgánnyal a napi közlekedés is nehézkes volt, ennek ellenére sokáig ez számított Carmack kedvencének. Leváltására '98-ban került sor, ekkor a még exkluzívabb (349 példányban gyártott) F50-esnek adta át a helyet. Az F1-ből egyenesen átvett motor azonban kevés volt John számára, ezért kissé megtuningoltatta, úgy +50%-kal – a különböző autómagazinok nem győztek a csodájára járni. Készülőben volt még egy különleges Ferrari GTO is, szénszálas karosszériával és 5,2 literes, V12-es motorral; de nem kizárt, hogy a gyűjteményre a koronát az idén elkészült Ferrari Enzo teszi majd fel. Ezt a szintén korlátozott számban készülő csodaautót kizárólag Ferrari-tulajdonosok vásárolhatják, fejlesztésében egy bizonyos Schumacher is nagy szerepet vállalt – biztos szépen mutatna a garázsban.

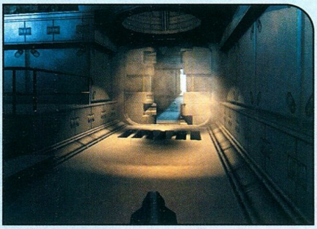


E havi rejtvényünk is Carmack autóival kapcsolatos. Az első QuakeCon F2F-versenyének fődíja John első Ferrarija volt; a kérdésünk pedig eme jármű konkrét típusa. A sorsolásról természetesen a rovat házigazdája gondoskodik majd, tehát a megfejtéseket is neki küldhetitek. A nyereményről pillanatnyilag fogalmam sincs, de stílszerűen egy Ferrarit javasolnék Hancu bácsinak...

Ha már itt tartunk, át is veszem a szót: a múlt havi rejtvény (ki az a híres sci-fi író, aki a Hyperspeed és a Lightspeed nagy rajongója, mellesleg pedig Sandy Petersenhez hasonlóan szintén mormon vallású?) megfejtése Orson Scott Card volt, ez az átok Laa-Yosh persze azonnal vágta a választ, remélem lesz más helyes megfejtő is, különben megint ő viszi el a díjat... a két hónappal ezelőtti rejtvény (tudjátok, a Bard's tale 1 zeneszerzője: Larry Holland) megint csak egy helyes megfejtőt hozott, ráadásul az meg a Stöki volt... (tessék már belehúzni egy kicsit, így minden díj házon belül marad!)







tőségeket nyitott a multiplayer játékok előtt. Sajátos módon a program azonban az igazán nagy lépéseket a kiadása utáni bővítésekkel tette meg: a QuakeWorld tette lehetővé a megfelelő sebességű internetes játékot, a GlQuake pedig a hardveres 3D gyorsítást. Ezeknek az áttöréseknek a hatása a mai napig tartó változásokat indukált a játékiparban, és noha sok esetben más fejlesztők vitték tovább az eredeti elképzeléseket, az id és Carmack érdemei mégis maradandók és vitathatatlanok.

A Softdiskből kilépett lelkes fiatal csapat sem létezett azonban többé: akkor még csak kevesen láthatták, de az id-ben mindennaposak voltak a belső konfliktusok. Ez tulajdonképpen teljesen logikus, hiszen mindannyian erős személyiségek voltak; az elképesztő anyagi és erkölcsi elismeréssel, valamint az akkor még mindig csak 25 év körüli átlagéletkorral kombinálva mindez egyedülálló környezetet teremtett. A feszültségek végül egy pontra koncentrálódtak, és ez az id jövője volt; Romero elképzelése szerint a cégnek egy több párhuzamos projektet futtató high-tech stúdióvá kellett volna kinőnie magát, azonban a többi tulajdonos, és maga Carmack is eltérő véleményen volt. Más ellentétek is közrejátszottak, például a stabil fejlesztési környezet hiánya, vagy az extravagáns designer erősödő sztárallűrjei és munka helyett IRC-n töltött estéi. Végül a kezdőcsapat nagyobbik része a távozás mellett döntött: tehát Romerón kívül a szintén designer Tom Hall, akivel megalapították az Ion Stormot; Jay Wilbur, aki a Gathering of Developers kiadóhoz csatlakozott, valamint a múlt hónapban említett Sandy Petersen. Az id harmadik tulajdonosa Romero helyett a '92-ben felvett grafikus, Kevin Cloud lett, az élet pedig ment tovább.

QUAKE^n. A Quake név Carmack pályafutásának sajátos, átmeneti szakaszát fémjelezte. A felfutó engine-licencelési üzletágnak köszönhetően az id még a korábbiaknál is több pénzt keresett, és a továbbra is sikeres játékoknak köszönhetően egyre nőtt ismertsége és népszerűsége is. A videokártya-fejlesztő cégeken kívül tanácsát kérte az Apple-höz visszatért Steve Jobs és az Xbox játékkonzol elindításakor Bill Gates is. Rendszeresen frissített, az iparágról alkotott véleményeit és a vele történő fontosabb eseményeket is dokumentáló munkanaplóját tömegek olvasták, a legmenőbb híroldalak az új frissítéseket órákon belül leközölték. Innen értesült a közvélemény sok id-s alkalmazott felvételéről és elbocsátásáról (például Brian Hook, vagy American McGee esetében), a cég terveiről, de arról is, hogy John 2000-ben feleségül vette a korábban az id-nél dolgozó Katherine Anna Kanget.

A Quake-sorozat körül kialakuló online közösségben Carmack igen komoly részt vállalt folyamatosan figyelembe véve a játékosok visszajelzéseit. Az aktuális fejlesztőeszközök, majd a korábbi id-s motorok forráskódjának kiadásával nagyban segítette a mod-készítők és úgy általában az egész iparág munkáját. Ehhez kapcsolódóan a nyílt forráskódú és ingyenes szoftverek fejlesztését is állandóan támogatta szóval, tettel és pénzzel is; a Quake3 megjelenése idején például saját maga javította ki a linuxos Matrox videokártya-driverek hibáit.

Elmaradt azonban az igazi innováció, amely a Wolf-Doom-Quake fejlődés egyik fő elemének számított. A Quake második és harmadik része is átvett teljes programrészeket az elődből, és – többek között az erős designcsapat hiánya miatt – a játékok single player része is elhalt a teljesen multiplayerre kihegyezett Quake3-ban. Egyre többen kezelték az id-t csak technológiára specializált cégként, és ez idővel egyértelműen bántani kezdte Carmacket. A Quake3 kiadása után hozta meg a döntést: amíg a csapat többi része elkészíti a Team Arenát, addig ő kizárólag kutatással foglalkozik, hogy megteremtse egy új, a régi sikereket idéző single player játék alapjait.

DOOM – AZ ÖRÖKSÉG. Az új technológia fejlesztésével Carmack néhány békés év után ismét felforgatta az id-t, bár ez aligha szerepelt a tervei között. Az engine képességei, elsősorban a fényviszonyok teljesen valós kezelése lényegében egyértelmű irányt szabtak a következő fejlesztésnek: John egyre inkább egy új Doom játék készítése mellett kötelezte el magát. A másik két tulajdonos, Adrian és Kevin azonban hallani sem akart erről, így végül 2000 júniusában Carmack sajátos akcióra szánta el magát. A vele egyetértő dolgozókkal tulajdonostársai elé állva kész helyzetet teremtett: ők márpedig a Doomon fognak dolgozni, ha ki nem rúgják őket. Adrianék kénytelen-kelletlen elfogadták az ultimátumot; egy John Carmack nélküli id software még félkarú óriásnak sem igen mehetett volna el. Kirúgták azonban a Romeróhoz mérhetően extravagáns és problémás karakteranimátort, Paul Steedet; John pedig ekkor úgy döntött, hogy az egész világnak meg kell ismernie a körülményeket. Munkanaplójában Steed kirúgását tulajdonostársai megtorlásának minősítette, és egy füst alatt bejelentette a Doom3 fejlesztését is. A frissítés minden sajtóbejelentésnél gyorsabban járta be a világot, és finoman szólva is alapjaiban rázta meg az iparágat... A vélemények Steed kirúgásáról egyébként igencsak megoszlanak, hiszen gyakorlatilag minden érintett máshogy látja ezt a lépést – a teljes valóság aligha fog valaha is kiderülni. Valami más is megváltozott azon a napon: Carmack elkezdett visszahúzódni a nyilvánosság elől. Ez igazából csak akkor érhető tetten, ha mai naplófrissítéseit és nyilatkozatait összevetjük a pár évvel ezelőttiekkel. A személyes vonatkozású részek mindkettőből eltűntek, John szinte kizárólag a technológiai kérdésekre és az ezzel kapcsolatos véleményeire koncentrál – a naplót pedig úgy egyébként is csak pár havonta frissíti. Hogy ez saját döntése, vagy a tulajdonostársak kérése-e, azt persze megint csak lehetetlen megtudni. Az id mindenesetre száz százalékig elkötelezte magát a projekt mellett, és az eddigi legnagyobb létszámmal – 16 fejlesztővel – dolgozik a játékon. Carmack pedig sok mindent másként csinál, mint eddig; például szinte kész engine-t adott a designerek és a grafikusok kezébe, és most először összetettebb feladatokat is átengedett programozótársainak.

A jövő legközelebbi nagy kérdése tehát John számára egyértelműen a Doom3 szereplése lesz: ha az id valamiért nem tud ütős single player játékkal előállni, akkor a cég szinte biztosan végleg skatulyába kerül. Bármennyire nagyok is Carmack érdemei a cég eddigi munkásságában, az meglehetősen biztosnak látszik, hogy az id nélkül ő sem lehetne teljes – bár persze ki tudhatja. John egyébként is átszervezte az időbeosztását, és szabadidejében rakétakutatással foglalkozik: a nevével fémjelzett Armadillo Aerospace az „embert az űrbe olcsón" nemes céljának dedikálta magát. Ott van aztán a felesége is, és igazából ezt az egész game biznisztis csak azért csinálta, mert kihívást jelentett a számára... Legalábbis ezt mondja ő; de eddigi ténykedését elnézve igen valószínűtlennek számít, hogy képes lenne visszavonulni. Szóval kíváncsian várjuk John Carmack következő tíz évét; a magam részéről eléggé biztos vagyok benne, hogy érdekesnek bizonyul majd. ■ LAA-YOSH

MEDIEVAL: TOTAL WAR
TIPPEK-TRÜKKÖK



Jó urak! Edward Herceg vagyunk, királytok fia, Anglia trónjának törvényes örököse. Halljátok szónkat! Bár korunk kevés, hamarost mi országlunk a hatalmas Angliában, mely a fagyos Dániától a forró Tunéziáig, Kordobától Bohémiáig uralja a világot. Az Úr 1210. esztendejét írjuk, apámuram öreg, és súlyos beteg. Legyőzte a szaracénokat, a franciáknak és a germánoknak írmagját sem hagyta e Földön... ám az idő felett nem győzedelmeskedhetik még ő sem. Ezért mi, Edward Herceg, hamarost a királyotok leszünk! Megtanultuk, mit apámuram tanított, és okultunk a hibáiból is. Emlékeztek az 1180-as esztendőre, mikor csapataink először tették be a lábukat Svábiába? A Szentatya kitagadta őt, s hamarost szembenézhettünk a keresztes hadakkal. Szétkergettük azokat is, de mennyi vérbe került! Jóféle angol vérbe! Majd a nagy lázadások Burgundiában, Frankhonban és Flandriában? Az a sehonnani bitang, ki rég letűnt francia királyok örökösének mondta magát, és annyi bajt okozott nekünk. Emlékeztek? Hasonló többé nem történhetik, és mi, Edward tudjuk a módját, miként vesszük ennek elejét!
Jó urak! Ti vagytok az angolok színe-java. Ti vagytok leghűségesebb alattvalóink. Ti vagytok tanácsnokaink. Beszéljetek! Szólj Te elsőként, legdicsőbb hadvezérem, Lord Fitzgilbert, Toulouse grófja, Anglia Lord Kancellárja. A messzi Algériából utaztál haza, hogy megoszd velünk bölcsességed.

A NAGY HADJÁRATOKRÓL. **Lord Fitzgilbert** vagyok, a Lord Kancellár. Hadvezérnek neveztél Felség, mert legyőztem a szaracénokat. Ám sikereimnek csak kevés részét arattam a csatamezőn. Tán megütközöl a szómon, Felség, de kudarcnak tartok minden csatát, melyet valaha is megvívtam. Nagy győzelmeimet nem a harcmezőn értem el, hanem sátramban, a térkép fölé hajolva.



Hallgasd hát tanácsomat, miként mozogjanak seregeid, mikor hadjáratra indulsz.

Ifjú Felség, a hadjárat nem egyetlen csata. A hadjárat célja nem az, hogy elfoglalj és megtarts egy gazdag provinciát. Ennél messzebbre kell tekintened, átfogóan, hosszú távon kell gondolkodnod. A hadjárat célja az, hogy szétzúzd az ellenséget... és csak eztán vedd el, amire szükséged van. Ha ekként cselekszel, az elkövetkező esztendőkben is nyugodtan hajthatod álomra fejed, nem kell attól tartanod, hogy az ellenség seregeket gyűjt, és visszatér. Elmesélem neked, Ifjú Felség, miként győztem le Isten segedelmével a szaracénokat, kik számosabban voltak minálunk.

Mint tudod, seregeink Aquitániában és Toulouseban gyülekeztek, s néztek farkasszemet a Pireneusok túloldalán, Aragóniában és Navarrában táborozó muzulmán hadakkal. Hatalmas erők vonultak fel mindkét oldalon, s a helyzet évtizedekig elhúzódó

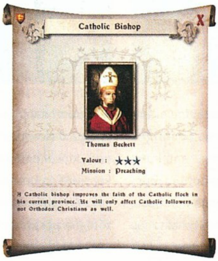






állóháború lehetőségével fenyegetett. Márpedig Felség, nyakunkban az Olaszokkal, a pápai dörgedelemmel és a keresztes hadakkal, aligha engedhettük meg magunknak, hogy katonáink java két déli tartományban vesztegeljen. A sereg, mely nem harcol és nem zsákmányol, csak kolonc a Birodalom nyakán.

Hosszas gondolkodás után Navarrára csaptam le. Egyetlen támadásra összpontosítottam, zsoldosokkal duzzasztottam fel a seregemet, még Aquitániban és Toulouse-ban is alig hagytam hátra véderőt. Tervem azon alapult, hogy elegendő katonát vonultassak fel rákényszerítve a szaracénokat, hogy csata nélkül adják fel a tartományt, s vonuljanak vissza a kastély erődített falai mögé. Az Úr kegyes volt hozzám, a terv bevált. Ám tudtam, hogy a következő esztendőben Aragóniából és más, Navarrával szomszédos tartományokból, hatalmas szaracén sereg érkezik majd az erősség felmentésére. Ezért bele sem kezdtem az ostromba. Seregem felét visszaküldtem két határtartományunk védelmére, másik felével pedig tovább vonultam mélyebbre hatolva a szaracén birodalomba. Ott eredendően is kevesebb katonájuk állomásozott, most pediglen alig maradt véderő, minthogy azok is Navarra megsegítésére mentek. Csata nélkül foglaltam el Kasztíliát, s több ezer aranyat zsákmányoltam. Majd tartományról tartományra vonultam tovább: Valenciába, Kordobába és Granadába, ám egyiket sem igyekeztem megtartani, csak kifosztottam és feldúltam. Erős seregem láttán a muzulmánok feladták a tartományokat; mindig egy lépéssel mögöttem jártak, ott kísérelték meg összevonni hadaikat, és csatára kényszeríteni engem, ahonnan éppen kivonultam. Mikor bejártam az Ibériai Félsziget öszszes tartományát, visszatértem Kasztíliába, és kezdtem elölről. A szaracénok megzavarodtak, szétszórták seregeiket, de eddigre már túl sok aranyat vesztettek, és gazdaságuk is megroppant. Új katonákat már nem képezhettek, s meglévő hadaik fenntartása is nehézségekbe ütközött, miközben a mi hadaink és kincstárunk, Felség, egyre csak gyarapodott. Eljött az idő, hogy elvegyem azt, amire Angliának szüksége volt. Ami nem kevesebb, mint összes tartományuk és az álnok II. Ibrahim Kalifa feje.



Seregem második fele is megindult Toulouse-ból és Aquitániából. Megváltoztattam a stratégiámat, sorra foglaltam el a tartományokat erődjeikbe szorítva vissza, majd kiéheztetve a muzulmánokat. Hamarosan annyira meggyengültek, hogy csapataim nagy részét már elküldhettem keletre, Lord Plantagenet megsegítésére, aki germánokkal viaskodott, és egy keresztes hadjárattal nézett farkasszemet.

AZ ANYASZENTEGYHÁZ HATALMÁRÓL. Thomas Beckett püspök vagyok, Felség, Királyi Atyád hűséges alattvalója. Mielőtt Lord Plantagenet beszélne a keleti hadjáratról, engedtessék meg nekem, hogy szóljak az Anyaszentegyház hatalmáról. Mert e nélkül, Felség, aligha érthető, mi különbség mutatkozik háború és háború között annak függvényében, hogy keresztyén vagy muzulmán földön vívják-e.

Jegyezd meg, Felség, más keresztyén népekre nem emelhetünk kardot a Szentatya rosszallása nélkül. Hidd el, alig indítád meg a hadjáratot, máris pápai követ érkezik: a bevett szokás szerint felszólít, hogy két esztendőn belül hagyd el a meghódított földet, köttessék meg a béke a felek között, és még tíz esztendeig ne is lángoljon fel újabb háborúság. Hallgasd meg, Felség, ez ügyben mit tanácsol néked leghűségesebb püspököd.

Mikor keresztyén népekre emelsz kardot, számolj a pápai rendreutasítással. Ha nem engedelmeskedsz a Szentatyának, kiátkoz a Katolikus Egyházból. Vallásos tartományaidban lázadásokra számíthatsz, az emberek lojalitása megcsappan irányodban. Egész tartományok és seregek fordulhatnak ellened, más uralkodók pedig jogot nyernek, hogy keresztes haddal vonuljanak a földjeidre. Ne becsüld alá a keresztes hadak erejét, még ha nem is a hites buzgalom, hanem politikai érdekek vagy a hatalomvágy állnak mögöttük! A keresztes hadak bántatlanul átvonulhatnak más keresztyén országokon, így éppenséggel meglehet, hogy ismeretlen magyar vagy lengyel seregek törnek rád, még ha ezekkel a népekkel nincs is közös határunk.

Felség, ha a Szentatya eltaszított az Egyház kebelétől, két dolgot tehetsz. Törekszel békét kötni ellenségeddel, s ha ez megtörtént, követek útján kéred ismét a Pápa szövetségét. Ám van egy másik út is... töprenkedem kimondjam-e: elfoglalod hadaiddal a Pápai Államot, s személyedhez hű papot ültetsz Szent Péter trónusára. Valakit, leghűségesebb püspökeid közül, valakit, aki mindenkor jó tanácsokkal látott el.

A PISZKOS MÓDSZEREKRŐL. Lord Plantagenet vagyok, Hercegem, Normandia fejedelme, keleti hadaink főparancsnoka. Én végeztem el a munkát, mit Lord Fitzgilbert félbehagyott. 1180-ban még ő vezette első hadjáratunkat a germánok ellen... de stratégiája, mely később fényesen bevált a szaracén földön, kudarcot vallott keresztyén területen. A Pápa felszólította Felséges Atyádat, hogy haladéktalanul köttessék meg a béke. Hercegem, az a pökhendi pap azt képzelte, mindenbe beleütheti az orrát! Míg le nem taszítjuk Szent Péter trónusáról, óvatosan kell eljárnunk keresztyén ellenségeinkkel. Atyádat kitaszították az Egyházból, mi kevés híján a végzetünk lett. Hallgass rám, én legyőztem a germánokat, és tudom, miként járhatunk túl Róma Püspökének eszén.

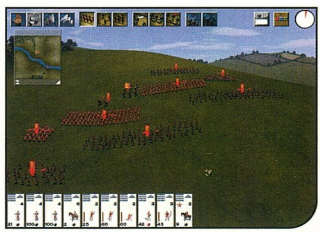


Mikor régi szövetségesünk, II. Ibrahim Kalifa hátba támadott bennünket, királyunk visszahívta Toulouse-ba a Lord Kancellárt, ki buzgalmában vitte is magával minden keleti seregünket. Magamra maradtam a felbőszült germánok és a papság ellenében. És mégis, mire csapataink visszatértek a szaracén hadjáratból, már nem vettem hasznukat, mert germánokat többé nem hordott a hátán a föld. Tudni szeretnéd, hogyan vittem véghez? Örömest elmesélem.

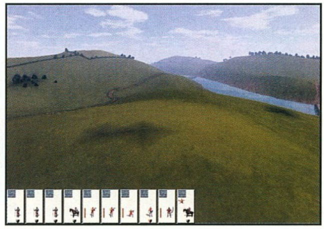
Miután Anglia minden aranya a szaracén hadjáratra ment, nekem csak kisszámú és gyenge csapatok













jutottak, hogy sebtében megerősítsem keleti határainkat. Kémeket és orgyilkosokat hozattam hát Anglia minden tájáról, minthogy ezek fenntartása nem terheli a Kincstárat. Ők végezték a munka javát, s adtak időt nekem. Mert az idő volt az én legfőbb gondom. Hogyan gyűjtsek csapatokat? Hogyan tartsam otthon a germán hadakat?

Kémeket küldtem az ellenséges területre, nem egyet mindenhova, miként szokás, hanem az öszszest, több mint féltucatnyi képzett ügynököt egyetlen kiszemelt tartományba. Addig maradtak, míg lázadást nem szítottak a parasztság körében. Közben orgyilkosaim sorra végeztek a kisebb germán hadvezérekkel, növelendő a lázadók esélyeit. Milyest a germánok csapatokat küldtek a rend helyreállítására, kémeim átszöktek oda, honnan a csapatok jöttek, és ott is kirobbantották a felkelést. Egész falkában jártak provinciáról provinciára, előttük követek utaztak, hogy felderítsék a határokat, minthogy a kémeknek és orgyilkosoknak, különösképp, amíg tapasztalatlanok, ajánlatos távol maradni a határerődítményekkel védett tartományoktól. Hercegem, az ügynökök időt nyertek nekem, sikeresen lekötötték a germán seregeket.

Ez idő alatt én előkészítettem a tervemhez Burgundiát, mely amúgy sem hozott számottevő bevételeket a Kincstárnak. Mezsgyévé alakíttattam: leromboltattam a kastélyt, földel tettem egyenlővé a gazdaságot. Azért esett a választásom éppen erre a tartományra, mert a germánok mindent megtettek volna, hogy visszaszerezzék, ugyanakkor évek óta kezünkön volt már, s népéből az Angol Király hűséges alattvalói váltak. Hazahívtam a kémeket Burgundiába, és kivontam a provinciából minden csapatomat. Az ostoba germánok már a következő évben bevonultak. Lett is akkora lázadás a nép körében, mi erős csapatokat adott ingyen a kezem alá. Újabb néhány esztendeig mégsem foglaltam vissza Burgundiát, minden felkeléskor visszarendeltem a lázadókat Anjou-ba, hol idővel hatalmas seregem gyűlt egybe. Ekkor felszabadítottam Burgundiát, majd megindultam keletre. Amint elfoglaltam egy ellenséges tartományt, maroknyi katonát és néhány kémet hátrahagytam, ők ügyesebbek a rend fenntartásában még a seregeknél is. Ám kérded Te, Hercegem, mit szólt ehhez a Pápa? Míg a szaracénokat térdre nem kényszerítettük, figyelme főként a Pireneusokon túlra irányult. Mire pedig a muzulmán veszedelem véget ért, már germánok sem voltak.

Hercegem, figyelj rám! Kiterveltem azt is, miként győzheted le az olaszokat túljárva a Pápa eszén. Cselekedj úgy, miként én tettem: szíts felkelést határ menti tartományaikban, s milyest a lázadók egyben is felülkerekedtek, vonulj be a csapataiddal. Ha ekként jársz el, nem emeltél kezet más keresztyén uralkodókra, mégis megszereztél egy újabb tartományt. Mikor pediglen ellenségednek már csak kevés tartománya maradt, egyetlen gyors csapással végezz vele. Mert jó Hercegem, ugyan mit tehet a Pápa, ha a kétéves határidő múltán már nincs kivel békét kötnöd?

AZ ARANY HATALMÁRÓL. Edward Herceg, én **Lord Swynford** vagyok, Flandria Grófja. Anglia minden tartománya közül az enyém juttatja el a leggazdagabb éves jövedelmet Felséges Atyád kincstárába. Ki más adhatna hát tanácsot gazdasági kérdésekben? Elhallgattam az urakat, dicső haditetteik történetét, de mondd Felség, vajon mire mennének a hadvezérek, ha nem jutna pénz a zsoldra?



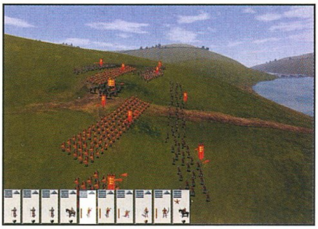
A legfontosabb tanács, mit adhatok: nem szükséges az összes tartományodban mindent felépíttetned. Idővel emelj kisebb várat, őrparancsnokságot, kocsmát és határerődöket... ám többre nincs szükség. A tartományi címeket oszd szét nemeseid között – a parasztok is buzgóbban dolgoznak, ha van uruk. Ahol gazdagok a földek, fordíts pénzt a földművelés fejlesztésére. Ha a tartomány nyersanyagokban gazdag vagy híres valamilyen termékéről, ott létesíts bányát, kereskedelmi kirendeltséget. Egyegy provincia kezdeti bevételeit akár meg is háromszorozhatod.

Felség, a tele kincstár éppúgy ügyetlen uralkodóra vall, mint az üres. A pénz, mely nem fial, haszontalan. Bevételeidet forgasd vissza birodalmad építésébe. Fejleszd a gazdaságot, javíts a kiképzés minőségén, vagy növeld a sereged létszámát. Jelöld ki, melyik tartományok szolgáljanak katonai célt, s melyek gazdaságit. Utóbbiakban ne is törődj a katonai létesítményekkel, míg el nem érted a lehetséges legmagasabb éves bevételt. A katonai tartományokban viszont feledd a bevételt, csak határozd el, hol, milyen fegyvernembe tartozó katonákat kívánsz kiképezni, s abban törekedj eljutni a tökéletességig.

Ha a sereged nagyobb, mint amekkora földjeid védelméhez kell, küldd őket fosztogató portyára, miként az Első Lord mondta. Így hamar megtérül a seregállítás hatalmas költsége is... ám csak akkor, ha a sereg nem harcol, és nem szenved súlyos veszteségeket. Portyát csak nagy sereggel indíts, és az Isten nevére, eszedbe ne jusson megtartani a leigázott tartományokat!







Ha a kincstár teli, követek útján megkörnyékezheted és megvesztegetheted más uralkodók vazallusait. A csengő aranyak idegen katonákat, egész tartományokat vásárolhatnak meg neked. Csak arra ügyelj, Felség, hogy követeid életével játszol, ezért olyan célpontot válassz, kinek hűtlenségéről már tudomással bírsz. Minél lojálisabb egy uraság, annál több arannyal kell megtömni a zsebét.

AZ ÜTKÖZETEKRŐL. Felséges Úr, **Lord Marshall** vagyok, Wessex Hercege. Az urak közül nékem jutott az érdem, hogy legtöbbet csatázzam Anglia dicsőségéért. Jártam szaracénföldön és a messzi keleten is, én hódítottam meg Felséges Atyádnak a Dán Királyságot. Habár seregem számban elmarad Lord Fitzgilbert szaracénverő hadaitól, vagy Lord Plantagenet rebellisekből verbuvált keleti hordájától, bizton állíthatom, az én katonáim Anglia legjobbjai. Számtalan csatát vívtunk meg együtt... csak azt kívánhatom néked is Felség, ilyen remek emberek szolgáljanak. Hogy sikert arass a csatamezőn, bíznod kell bennük, s nékik is bízniuk kell tebenned.



A hadvezetés alapja a fegyvernemek ismerete: gyalogság, lovasság, íjászok. Sereged gerince a gyalogság, senki más nem képes feltartóztatni az ellenség rohamát, vagy állni a sarat az elhúzódó ütközetek zűrzavarában. Ha nincs gyalogságod, már el is veszítetted a csatát. Ők mindig zárt alakzatban harcoljanak, s az alakzatok védjék egymás oldalát; ne engedd, hogy az ellenség oldalról vagy hátulról csapjon le rájuk. Alakíts ki arcvonalat, ám tarts tartalékban legalább egy gyalogos egységet, melyet odaküldhetsz, ahol az ellenség áttörni látszik a vonalaidat. Mert ha ezt teszik, bajban vagy, Felség.

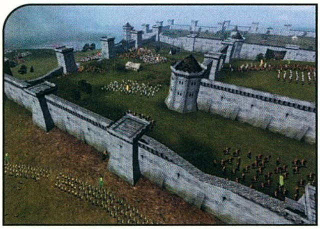
Az angol íjászok a világ legjobbjai, hosszúíjaik felérnek a nehéz nyílpuskákkal is, kiváltképp, mivel azok lomhák. Mégis, az íjászok csak segéderő, egymagukban aligha nyerhetnek csatát, habár már az első kardcsendülés előtt eldönthetik az ütközet kimenetelét. Ha az ellenséges sereg erősebb íjászok tekintetében, igyekezz esős, szeles időben támadni. Minél tovább lövik az íjászok az ellenséget, annál inkább megtizedelik azt, és megtörik az akaratát, ezért törekedj rá, hogy lelassítsd őket az íjászsorod előtt. Erre két lehetőséged van: az íjászokat magaslati ponton helyezd el, az ellenséget pedig kényszerítsd harcra az íjászok lőtávolságán belül. Ám vigyázz, az íjászok gyengék a harcban, ezért óvnod kell őket. Ha nyílvesszejeik elfogytak, vezényeld le őket a csatatérről.

A lovasság a legnagyobb szakértelmet követelő fegyvernem. Habár kiemelkedő harcosok, egy lovascsapat kiállítása annyira költséges, hogy a legkisebb emberveszteség is súlyos kárt jelent. Egy hadvezér csak végső elkeseredésében küldi be lovasságát a csata forgatagába. Őket a megfelelő helyen és a megfelelő időpontban kell bevetned, ekként egyetlen rohammal eldöntheted az ütközet sorsát. Gyorsasága révén leginkább a lovasság képes olyan helyzetbe kerülni, hogy oldalról vagy hátulról csapjon le az ellenséges alakzatra. Felség, ha zárt alakzatok ellen intézel lovasrohamot, reménykedj benne, hogy azok megfutnak, mielőtt a lovasság eléri őket. Jómagam csak akkor fúvatok rohamot, lehetőleg az ütközet környéki magaslatok egyikéről indítva, mikor a kiszemelt ellenséges alakzat fellazult, emberei szétszóródtak. Ha így cselekszel, Felség, lovasságod nem „ragad bele" az ellenséges gyalogságba, hanem átgázol azon.

Ha már elsajátítottad a fegyvernemek előnyeit és hátrányait, megtervezheted az ütközet stratégiáját, de ne feledd, a csata szüntelen változik, új helyzetek keletkeznek, melyek hirtelen megoldást követelnek. Olyan ez, miként a mozaikkép, mely apró, sokszínű darabokból áll össze egyetlen alkotássá. A csata sosem fog pontosan úgy alakulni, miként előre eltervezted. Ismerned kell az összes mozaikkövet, mert a váratlan helyzetekre kell íziben válaszolni, és erre csak a gyakorlat tanít meg... és jómagam. Engedtessék meg nékem, Felség hogy tanácsaimmal segítselek.

Az ütközetben a jó hadvezérnek három dologra van gondja: hol, mikor és miként cselekedjen. Az első a terep ismeretét és használatát jelenti. A második azt, mikor van a védekezés, és mikor jött el az ellentámadás ideje. A harmadik pedig tán a legfontosabb mind közül: melyik csapattest melyik ellenséges csapatot támadja.

Az elsőről elegendő annyit tudni, Felség, hogy csapataiddal mindenkor magaslati ponton vonulj fel. Amikor védekezel, ne is hagyd el azt. Amikor támadsz, akkor is őrizd a magasságot, mert az emelkedőn a sereg lelassul, és kifullad. Ellenfeledet ezzel szemben igyekezz leszorítani a stratégiai magaslatokról. A környező erdőkben is mindig rejts el néhány embert, sosem tudhatod, mikor hozza őket a véletlen fontos stratégiai helyzetbe. Jómagam a közeli magaslatokat is kedvelem: elhelyezek rajtuk egy-egy lovascsapatot. Mert bár a klasszikusok úgy tanítják, a lovasság az arcvonal mögött várakozzon,







vagy képezze annak részét a centrumban vagy valamelyik szárnyon, ezzel én nem értek egyet, Felség. A lovasság számomra második sereg, mely az arcvonaltól függetlenül mozog, ahhoz semmilyen tekintetben nem kötődik, miként az sem függ semmiben a lovasságtól. Csak így lehetséges, hogy a lovasság teljes mértékben kihasználja fürgeségéből származó előnyeit.



Miként már említettem, Felség, a győzelem vagy vereség kérdése végső soron azon dől el, melyik ellenséges csapat melyik egységeddel csap össze. A lovasság ellen igyekezz lándzsás, pikás gyalogságot küldeni. Az íjászokra csapj le a lovassággoddal. A városi milíciákat lövesd az íjászokkal, míg a saját milíciáiddal az ellenség vértes gyalogságát kíséreld meg feltartóztatni.

Az íjászokra az ütközet elején hárul fontos szerep. Mindig a legveszedelmesebb gyalogságot célozzák. Nehézlovasság ellen csak a lándzsavetők és a számszeríjászok eredményesek... no meg persze a hosszúíjakkal felfegyverzett páratlan angol íjászok. A mozgó könnyűlovasságra dőreség bármivel is lövetni, ezeket kösd meg előbb egy értéktelen saját egységgel, s míg a csetepaté tart, lövesd halomra mindkettőt.

Jómagam a lomha, de erős vértes gyalogságot középen vonultatom fel. Ekként a centrum állva marad akkor is, ha valamelyik szárny összeomlott. Mert nem ismerek rosszabbat annál, mint amikor a centrumban tör át az ellenség ezzel kétfelé vágva a sereget. A centrum előtt sorakoztatom fel az íjászokat – így ha az ellenség közel ér, az íjászok menedéket lelhetnek a vértesek mögött.

A felfegyverzett parasztok gyatra harcosok, és bátorságukban sem bízhatsz. Miként mondani szokás: a lánc épp oly erős, mint leggyengébb szeme, ezért parasztokra sose ossz stratégiai szerepet. Az arcvonalban haszontalanok, de tartalékban megteszik, mert a sorsdöntő pillanatban nyerhetnek még néked kevéske időt, míg átcsoportosítod értékesebb csapataidat.

Jómagam az arcvonal előtt használom a parasztokat, hogy megkössék, és néhány minutummal hosszabban tartsák a támadó ellenséget az íjászok sorfala előtt.

A könnyebb fegyverzetű gyalogságot pedig főként a szárnyakon alkalmazom, átkaroló hadműveletekben. Akárcsak a lovasságot. A szárnyakról indulva a portyázó lovasság az ellenség oldalába, háta mögé kerülhet. Amikor az ellen odafigyel rá, fürgesége révén a lovasság több csapatot is leköt. Ha nem törődnek vele, egy óvatlan pillanatban lerohanhatja az ellenséges íjászokat, vagy oldalba támadhat egy-egy fellazult alakzatot.

Felség, hamarost Anglia királyává koronáznak, s attól fogva te választod majd meg, ki vezesse seregeidet. Ismerned kell a hadvezetés legapróbb rejtelmét is, az Ország érdekében kérlek, engedd, hogy taníthalak!

EGY KRÓNIKÁS SORAI. Edward herceg alig egy esztendővel a tanácskozás után Anglia királyává lett. Folytatván az apja által megkezdett munkát, meghódította Itáliát, s habár a Szentatya 1214-ben kitagadta, hamarost saját emberét ültette a pápai trónusra.

Hozzá mérhető hadvezért és erőskezű uralkodót azóta sem látott az ország, ám saját személyét illetően büszke és meggondolatlan volt. Miközben kiválóan képzett, remek ügynökei a Lengyelországi hadjáratot készítették elő, a királyt 1219-ben, számolatlan sikertelen kísérlet után, Velencében érte utol a végzet egy ismeretlen orgyilkos pengéje által. **NYÚL**



CSALÁSOK

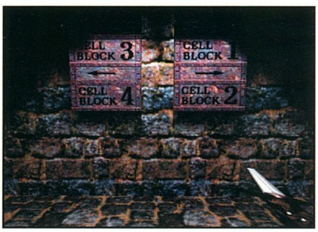
> THIEF: THE DARK PROJECT (V1.33)

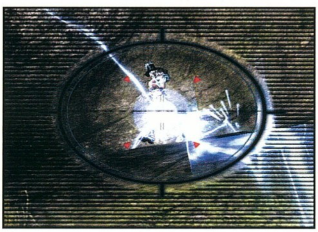
Vállalva a kitartásunkba vetett hitnek csorbulását, a cél elérése előtt is befejezhetjük a küldetést a **CTRL+ALT+SHIFT+END**, vagy a **CTRL+ALT+DEL** billentyűkombinációk segítségével. Az előbbit tetszés szerint, míg az utóbbit csak akkor használjuk, ha a következő küldetéseket is el kívánjuk hagyni. :)

Mivel a kitartókat is elérheti a pénzszűke betegség, nekik is ajánlható gyógymód, amely a dark.cfg fájlban lapul. Nyissuk meg pl. a jegyzettömb segedelmével ezt a fájlt, majd egy új sorba a „**cash_bonus 3000**" szöveget (idézőjel nélkül) írjuk be. Ezután, hogy a pénzhez hozzájussunk, a következőket tegyük: indítsuk el a játékot, majd a Loadout képernyőnél azonnal üssünk egy ESC-et, mentsük el a játékállást, majd teljesen lépjünk ki a játékból. A játékot újraindítva, és az iménti mentést visszatöltve 3000 arannyal leszünk gazdagabbak. A folyamat tetszés szerint megismételhető.

A dark.cfg fájlban azt is megadhatjuk, melyik küldetéssel kívánjuk kezdeni a játékot. A „**starting_mission X**" sor bevitelével a játék az X.-ik küldetéssel indul a „**New Game**" választásakor.

A gyakorló szinten a piros ajtón kilépve rögtön menjük észak felé. Egy asztalon arany serlegfélét találunk, amely 50 legális aranyat rejt mindazoknak, akik csítek helyett inkább a legális utat járják.





> PRISONER OF WAR

A jelszó képernyőn adhatjuk meg az alábbi kódokat: **quincy, muffin, fatty, dino, foxy, boston, farleymydog, defaultm, ger1eng5**

> UNREAL TOURNAMENT 2003 DEMO

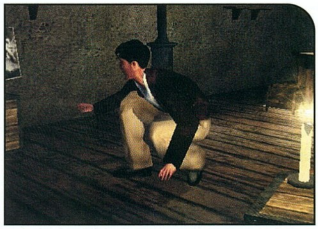
Játék közben a TAB nyitja a konzolt, ahol az alábbi csalások működnek:

GOD	Isteni képességek
LOADED	Minden fegyver és lőszer
ALLAMMO	lőszerutántöltés
GHOST	Nincs akadály
FLY	Repülés, mint a játékkezdés előtt
WALK	Leszállás

> UNREAL TOURNAMENT 2003

A fentiek kiegészülnek a következő lehetőségekkel:

AMPHIBIOUS	Légzés a víz alatt
INVISIBLE TRUE/FALSE	Láthatatlanság be/ki kapcsolása (pl.: „invisible true")
TELEPORT	Oda teleportál, ahová a hajszálkereszt mutat
ALLWEAPONS	Minden fegyver
SKIPMATCH	Az aktuális meccs megnyerése
JUMPMATCH szám	A számmal megadott meccsre ugrik (pl: „jumpmatch 43" 4. létra, 3. fok)
CHANGESIZE szám	A játékos méretének megváltoztatása (pl: a „changesize 0.33" harmadára zsugorít)
LOCKCAMERA	A nézőpont rögzítése/feloldása
VIEWSELF TRUE/FALSE	A kamera a játékost nézi csendben/hanggal
VIEWACTOR név	A kamera a megnevezett szereplőt nézi
KILLVIEWEDACTOR	A kamera, mint halálosztó
SUMMON név	A nevezett tárgy megszerzése
SETCAMERADIST szám	A kamera távolsága a célszemélytől
SETGRAVITY szám	A gravitációs erő értéke
SETJUMPZ szám	Az ugrás magassága
SETSPEED szám	A játékos sebességét szorozza a megadott számmal
FREEZEFRAME szám	A megadott időre leállítja a játékot
SETFOGR szám	A köd színének vörös értékét adja meg (az R helyett G és B a többi színhez)
KILLALL név	A megadott osztály minden tagjának R.I.P.





> NO ONE LIVES FOREVER 2

A konzol megnyitásához a **T** billentyűt használjuk, majd írjuk be a szükséges kódot az alábbiak közül:

GOD	A jó öreg isteni képességek
ARMOR	Teljes „páncélzat"
HEALTH	Makkegészség
POLTERGEIST	Láthatatlanság
MAPHOLE	Szint átugrása
SKILLZ	Skill pontok gyűjtése a 3. és 4. pályához
POS	Pozíció megjelenítése

> THE THING

Az előző számban megjelenteket kiegészítve most a sérthetetlenséget és a fegyverek hiányát orvosoljuk: A feladat néhány Windows registry érték megadása. A többi csíttől eltérően ez az operációs rendszer egyik fontos területén garázdálkodik, így csak az nyúljon bele, aki tudja, mit csinál!

Tehát indítsuk el a regeditet, majd keressük meg a következő pontot: **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0**

Ide kell új elemeket bevinni a Szerkesztés/Új/Érték vagy az Edit/New/String Value menüpont segítségével. Az elemek értéke 1 vagy 0 lehet a be- és kikapcsolt állapotot jelezve.

Íme az elemek neve és feladata:

PlayerInvulnerable	Sérthetetlenség
NPCInvulnerable	Az NPC-k sérthetetlensége
FullWeaponEquip	Az összes fegyver rendelkezésre áll

VÉGIGJÁTSZÁS: ICEWIND DALE 2

Fejlesztő: Black Isle Studios > **Kiadó:** Interplay > **Web:** icewind2.blackisle.com



PROLOGUE. A hajónk Targos kikötőnegyedében ér partot, itt kezdődik meg a nagy kaland. Első komolyabb megbízásunkat Joruntól kapjuk, a dokkban portyázó goblinokat kell levadásznunk. A feladatot akkor tudjuk sikerrel teljesíteni, ha már a terület összes goblinját kiirtottuk. Az északi raktárba goblin martalócok vették be magukat, ránk hárul a feladat, hogy kifüstöljük őket. A raktárban található csapóajtón keresztül egy barlangba jutunk, amely hemzseg a szörnyektől. Az egyik lénynél használt teleport tekercset találunk, így juthattak be észrevétlenül a városba. A tekercset el kell vinnünk a polgármester feleségének, aki járatos a mágikus tudományokban. Elytharra a felsővárosban él a városházán. Mágikus tárgyakból nála vásárolhatunk be, a felesleget jó pénzért meg is veszi. Az északi védművekhez csak akkor juthatunk el, ha a kikötőben elintéztük az összes goblint. Tegyünk jelentést Ulbrecnek (Town Hall), aki engedélyt ad a város elhagyására. A felsővárosban található fogadó (The Weeping Widow) szobáiban kísértet jár az éjszaka. A szellem egy bánatos özvegy, aki eltűnt férjét siratja, aki egy nap elindult halászni, de soha nem tért vissza. Beszéljünk a kikötőnegyed kétes hírű fogadójának (The Salty Dogs) csaposával. Kapunk tőle egy fadarabot, amely az eltűnt halász bárkájából tört le. Ezt vigyük vissza az özvegynek, aki megnyugszik, és végleg nyugovóra tér. A fogadóstól kapott mágikus üveget töltsük meg a könnyeivel, a mágusnő remek varázsfegyvert tud belőle készíteni. A felsővárosba két áruló is bejutott álruhában. Az első egy mágus, Phaen, akinél megtalálhatjuk a teleport tekercs másik felét. Lebukása után azonnal nekünk ugrik, ráadásul még goblinokat is segítségül hív. Csapjuk le, majd vigyük meg a hírt a polgármesternek. A másik áruló a templom pavilonban bujkál, ő a veszedelmesebb, mivel alakváltó (Carradun Tanner). Egy levelet bíz ránk, amelyet a Neverwinterből jött erősítésnek kell átadnunk. Szerencsére a papok résen vannak, így a védelem gyenge pontjait taglaló levél nem jut el az ellenséghez. Helyette egy levélbombát kell kézbesítenünk, amelyik alaposan megtréfálja az alakváltók kapitányát. Csevegjünk el erről ismét Tannerrel, aki dühében visszaváltozik eredeti alakjára, s nekünk ront, vesztére. Az alvó fickót (Valin Goldencross) a Salty Dogs csaposának méregerős italával tudjuk csak felébreszteni (Braegh flask).

A védmű parancsnoka Crale, aki négy fontos feladattal bízza meg a csapatot. Először is beszélnünk kell Olap Tamewaterrel, aki a falak szilárdságáért felelős. A legutóbbi támadás során azonban a goblinok átszakították a palánkot, és félő, hogy a résen keresztül elözönlik a védőket. A javításhoz szükséges gerendák azonban késnek, mivel valaki szabotálta a felvonót. A létfontosságú alkatrészt a kikötőnegyedben található Joruntól szerezhetjük be. Javítsuk meg a felvonót (a felsőváros déli részén található, egyszerűen rakjuk bele az alkatrészt). A szerkezet kész, nincs akadálya a falak megerősítésének. A második feladatunk Isherwood kapitány íjászainak nyílvesszőkkel történő ellátása lesz. 300 darab elegendő lesz a következő támadáshoz, a gond csak az, hogy a kereskedő (Gallaway Trading Post) nem hajlandó többet hitelezni a milíciának. Vegyük meg a nyílvesszőket a saját pénzünkből (rongyos 50 arany), vigyük el a kapitánynak, majd jelentkezzünk a parancsnoknál új feladatért. Itt az ideje, hogy megtudjunk valamit a goblinok terveiről. A felsővárosban él Kohum Bonecutter, a nekromanta, aki képes a halott szörnyekkel beszélni. A gond csak az, hogy nem beszéli a goblin nyelvet, ezért szüksége lesz valakire, aki fordít (drow vagy félork karakterek előnyben). A goblin szellemétől megtudjuk a három vezér nevét, velük még később találkozunk. A csata előtt az utolsó feladatunk az, hogy az Iron Collar zsoldos csapatot rábírjuk arra, hogy jelenjen meg az állomáshelyén. Ezek a korhely léhűtők azonban jobban szeretnek a melegben (Salty Inn) piálni, mint a falakon harcolni. Beszéljük rá őket, hogy a saját érdekükben védjék meg a várost, hiszen ha Targos elesik, akkor a goblinok őket is felkoncolják. A negyedik feladat elvégzése után megindul a támadás, mely három hullámból áll. Koncentráljunk mindhárom esetben a vezetőkre, messze ők a legveszélyesebbek. Használjunk területre ható varázslatokat vagy olajos flaskákat, ez alaposan elveszi a zöld szörnyek kedvét a támadástól. A csata végén térjünk vissza a polgármesterhez, aki újabb feladattal bíz meg.

CHAPTER 1. A Shaengarne folyó hídja az egyetlen, ahol a felmentő sereg képes átkelni a folyón. A híd azonban a szörnyek kezére került, s ránk hárul az a feladat, hogy elfoglaljuk, lehetőleg épségben. A folyónál ork őrjáratokba futhatunk, készüljünk fel a kemény csatákra. Különösen veszélyesek a robbanóanyaggal megtöltött hordók, ezek komoly égési sérüléseket okozhatnak az óvatlan kalandozóknak. Az orkok mellett egy házaspár is él a rengetegben. A férfi segítségével új területekre is eljuthatunk a környéken. A feleségét nyugatra találjuk egy tisztáson, mely előzőleg hemzsegett az orkoktól. A folyót eltorlaszoló rönköket nekünk kell elmozdítanunk ahhoz, hogy továbbjussunk a következő szintre. Itt az orkok már várnak ránk, sikerült erősítést hozniuk. A csata elején azonban váratlan szövetséges bukkan fel egy druida hölgy személyében. Harc közben azonban egy troll ellopja a nő kardját, és elmenekül. Miután levertük az orkokat, vállaljuk el a druida kardjának visszaszerzését. Az ork tábor a térkép







keleti részén található, de nem támadhatjuk még meg a szörnyeket. Tudomásunkra jut ugyanis, hogy a közeli falu lakosait túszul ejtették, s ha nyílt támadást intézünk, akkor bizony rajtuk állnak bosszút. A foglyokat a malom mellett őrzik, és az oda vezető utat a táboron belül lévő kapcsolóval nyithatjuk ki. A tolvajunkkal bújjunk el, majd lopakodjunk be úgy a kapcsolóhoz, hogy ne vegyenek észre. Siker esetén észrevétlenül bejuthatunk a malomhoz, majd az őrök elintézésével kiszabadíthatjuk a rabokat. Ezután már nyugodtan besétálhatunk Torak táborába, és szétcsaphatunk a rosszfiúk között. Torak testén megtaláljuk a felső kaput nyitó kulcsot (Highland Gate Key). A táborban található egy barlangbejárat is, ahol a szökevény troll rejtőzködik. Csapjuk le, majd vegyük el tőle a keresett kardot. Magas diplomáciai érzékkel rendelkező karakterek rábeszélhetik a druidát, hogy adja nekünk a kardot, a harcosok nagy hasznát veszik az elkövetkezendő szinteken. Persze dönthetünk úgy is, hogy erővel megtartjuk a kardot, de akkor készüljünk fel arra, hogy a nő a következő szinten megjelenik a társaival, és nem lesz könnyű elbánni velük. Az orkok által épített gátat a támasztógerendák lerombolásával tehetjük tönkre (az egyiket csak távolsági fegyverekkel tudjuk elérni). A megmaradó törmelékből javíthatjuk meg a kis fahidat, amelyen átkelve jutunk el úti célunkhoz. A nagy hídnál azonnal nagyon kell sietnünk, mivel két ogre azt a feladatot kapta, hogy rombolja le a híd tartópillérjeit. Ne álljunk le harcolni, rohanjunk a hídhoz. Elsőnek szedjük le a mágust, a varázslataival megkeserítheti az életünket. Ezután jöjjön a két ogre, még a híd lerombolása előtt végeznünk kell velük. Abban az esetben, ha a falusiakat nem tudtuk megmenteni az előző pályán, számíthatunk rájuk élőhalott formában, ellenségként.

Térjünk vissza Targosba, ahol az új feladat már vár minket. Oswald a léghajóján felderítést végzett, sikerült meghatároznia a goblin erőd pozícióját. A polgármester két felderítőt is kiküldött, de még egyik sem tért vissza. A helyszínre érve találkozhatunk az egyikkel, meglehetősen leromlott állapotban van. Elmondja, hogy a társát elhurcolták a goblinok, és aggódik az életéért. Ezen a szinten rengeteg harc vár ránk, különösen oda kell figyelnünk a harci dobokra. Az orkok ezeken keresztül hívnak segítséget, amely néhány farkaslovas képében meg is jelenik. Az első adandó alkalommal semmisítsük meg a dobokat. Északon ütött tábort a sámán, nála található az a kulcs, amellyel bejuthatunk az erőd alatti kétszintes barlangrendszerbe (Trugnuk-Warren Key).

A megszokottól eltérően itt nem kell minden szörnyet lemészárolnunk, lesznek, akik segítenek a csapatnak. Az egyik goblin ismeri a jelszót a zárt ajtóhoz, de csak akkor árulja el, ha hozunk neki néhány póktetemet (az ajtó mögé a pókok barlangjából is bejuthatunk, nem szükséges a jelszó). Aki megtámad, azt haladéktalanul csapjuk le, és ügyeljünk a harci dobra is. Ezen a szinten él Yquog, aki egy feladattal bízza meg a csapatot, valamint elmondja a jelszót, amellyel átjuthatunk az őrjáraton. A barlangrendszer második szintjén meg kell keresnünk Krunturt, akinek elszámolnivalója van Yquoggal. Közvetítsünk a két szörny között, majd zsebeljük be a tapasztalati pontokat. Az erődbe egy lépcsőn keresztül juthatunk be, de ezen csak akkor kelhetünk át, ha már megszereztük a Black Ward Stone-t és az Iron Ward Stone-t. A köveket két főellenfélnél találjuk, akik azonnal nekünk rontanak, amint meglátnak. Az erőd belsejében komoly ellenállásra számíthatunk, de csak akkor teljesítjük a küldetést, ha már mindenkit elintéztünk. Ne felejtsük el kiszabadítani a felderítőt, akit a barátnőjéhez kísérve komoly jutalomban részesülünk. Térjünk vissza Targosba, és jelentsük a sikerünket a polgármesternek. Utunk következő állomására léghajóval indulunk, Oswald már türelmetlenül várja a csapatot. Érdemes minden félbehagyott küldetést megoldani, és alaposan bevásárolni, mivel ide már nem térünk vissza.

CHAPTER 2. Oswald landolása nem sikerült tökéletesen, de erről most kivételesen nem ő tehet. A lényeg az, hogy mindenki életben maradt, bár a léghajó alaposan megsérült. Ezt bizony gyorsan helyre kell pofoznunk. A javítóvarázslathoz szükséges komponenseket Oswald könyvében találjuk meg. Hat különböző tárgyat kell megszereznünk, s letennünk Oswald asztalára. A vasat könnyű beszerezni, bármilyen nem mágikus fegyver megteszi. Thrym kivonatot és egy gyémántot találunk Oswald hajójában. Fát a becsapódás helyszínén gyűjthetünk be, míg pókhálót a hajó körül vadászó fagypókoktól. A második gyémántot és a belladonnát az aurilite druidáktól lehet beszerezni, bár nagyon valószínű, hogy harc nélkül nem ússzuk meg. Oswald a szőrmékből és a bogarak páncéljaiból remek felszereléseket képes barkácsolni, ne hagyjuk ki őket. Ezen a szinten találkozhatunk a luskani felmentő sereg egyetlen túlélőjével, akit éppen fomorian óriások használnak céltáblának. Kapjuk el a rosszfiúkat, majd a yetik táborából hozzuk el a haldokló kapitánynak azt a követ, amelyik elállítja sebeinek vérzését. Erőfeszítéseink ellenére a kapitány beadja a kulcsot, nem tehetünk érte semmit. A szektás kereskedők táborát nappal nyugodtan meglátogathatjuk, éjszaka azonban vigyáznunk kell. Ilyenkor ugyanis vérfarkassá változnak, és gondolkodás nélkül támadnak. A druidák most a rossz oldalra álltak,



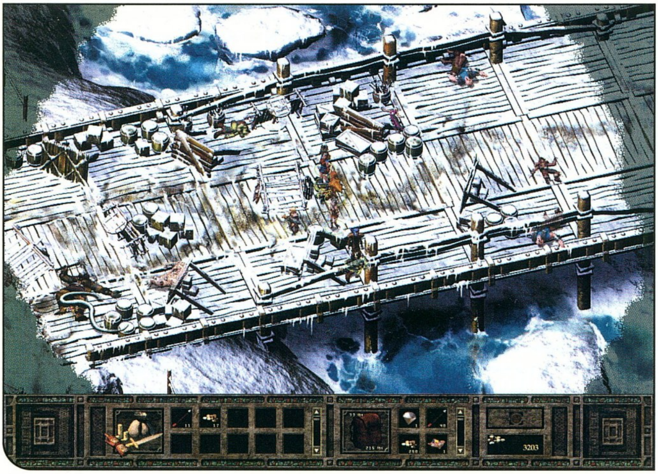
és csak abban az esetben úszhatjuk meg a harcot, ha a diplomáciai képzettségünk nagyon magas. Valószínűbb azonban, hogy át kell verekednünk magunkat a soraikon (a vezetőjüknél találunk belladonnát). A templomba vezető jégfolyosókon megtaláljuk a felmentő sereg maradékát jéggé fagyva. A közelben található három kapcsoló meghúzásával szétrobbanthatjuk a tömböket. Az egyik tetemnél találunk egy szent szimbólumot, mely segítségével átjuthatunk a megjelölt ajtókon. A területen járőröző kristálygólemeket csak zúzó fegyverrel sebezhetjük meg (sling, mace, flail, hammer). Ezen a szinten szabadíthatjuk ki Zackot, akit egy remorhaz elevenen felfalt. Szerencséjére még éppen időben érkeztünk, a szörny emésztőnedvei még nem végeztek vele. Idomított pókja az egyik felső cellában található, tartsuk észben, hogy a gazdája már nagyon várja, és még véletlenül se támadjuk meg (a templom felderítése után térjünk vissza hozzá, tapasztalati pontot kapunk az információkért cserébe). A templom bejáratát Sherincal, a félsárkány mágiahasználó őrzi. A jéglépcsőkön csak akkor tudunk feljutni, ha távolsági fegyverekkel elmozdítjuk az emelvényen található kapcsolót. A jégtemplom kétszintes, készüljünk fel tűzalapú varázslatokkal és olajos flaskákkal. Három főpapnőt kell elintéznünk, ők a felelősek a térségben történő atrocitásokért. Az első kettőt ezen a szinten találjuk, őket mindenféleképpen el kell intéznünk. Mindkettőnél találunk egy-egy kulcsot, azokat ne felejtsük ott. A börtönben raboskodik Nathaniel, Kuldaharból. Neki vissza kell hoznunk a felszerelését (Nathaniel Bag), valamint ki kell kapcsolnunk a börtönre ható antimágia mezőt. Az áldozati szobában található oltárt elforgatva különböző hatásokat érhetünk el. Az oltár bal oldalára állva balra forog a kerék, jobb oldalára állva pedig jobbra. Három eseményt idézhetünk elő bizonyos kombinációkkal. Az antimágia mezőt úgy semlegesíthetjük, ha először jobbra forgatjuk el a kereket keletre, majd balra-nyugatra. A jégdémonok börtönének ajtaját a következő kóddal nyithatjuk: balra észak, jobbra észak. Ügyeljünk arra, hogy a démonokhoz csak teljesen felgyógyult csapattal állítsunk be, a vér szaga teljesen megőrjíti őket, és azonnal támadásba lendülnek. Az utolsó beállítás egy kis szobát nyit meg, ahol remek varázslatokat gyűjthetünk be. A kód a következő: balra délnyugat, jobbra északnyugat.



A Kuldahart ábrázoló festmény nem más, mint egy teleport kapu, és ahogy haladunk előre, úgy bővül a választható helyek száma. Az első szinten találunk még néhány titkos átjárót is, ezek felderítése a jól képzett tolvajoknak nem okozhat gondot. A második szinten érdekes feladványok és az utolsó, életben maradt papnő várja a csapatot. A papnőhöz csak úgy juthatunk be, ha megszerezzük a szobájának a kulcsát a gyakorlóteremben. Itt a legerősebb karakternek kell megidézett szörnyekkel megküzdenie adott idő alatt. A terem bal oldalán három kapcsoló található. Itt választhatjuk ki, melyik rendszert kívánjuk használni (csata, szellemvilág; javítás). A második szinten számos zárt ajtó állja az utunkat, ezeket csak úgy tudjuk kinyitni, ha a villámgéppel gerjesztett elektromossággal kisütjük az ajtó zármechanizmusát. A gépezetet a szobában található karok egyikével állíthatjuk be a kívánt irányba, a másikkal meg beindíthatjuk. A folyosón mozgatható tükrök lettek elhelyezve. Ezek elforgatásával, valamint az ajtók kinyitásával irányíthatjuk a kisülést: úgy kell beállítanunk a dolgokat, hogy a villámok mindegyik ajtót elérjék. Csata módban az első nyerhető tárgy a harmadik papnő hálószobájának a kulcsa. Abban az esetben, ha nagyon erősnek érezzük magunkat, kipróbálhatjuk a nehezebb szinteket is.

















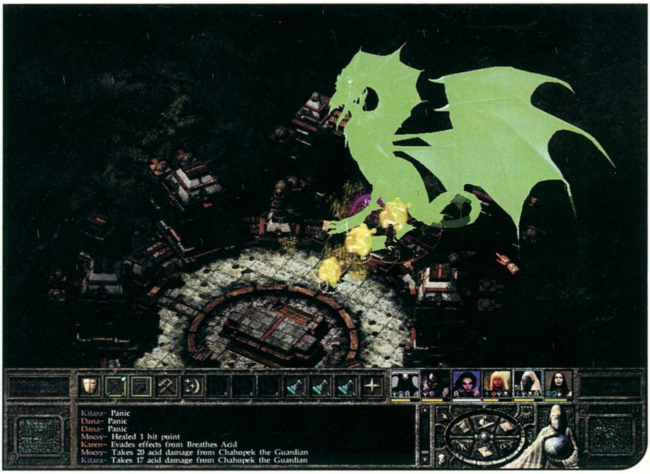






Siker esetén különböző hasznos varázstárgyakat kapunk (a 10. szint teljesítésért például egy +5-ös rövidkard a jutalom). Ezen a szinten lett elrejtve a fogoly Nathaniel felszerelése, ezt mindenféleképpen vigyük neki vissza. Oria papnő első nekifutásra nem túl nehéz ellenfél, de elegendő sérülés esetén visszavonul, és szellem alakban jelenik meg újra. Ilyenkor sérthetetlen, és csak úgy intézhető el, ha elmegyünk a csataszobába, és a kapcsolók közül lenyomjuk a szellemvilág feliratút. Ilyenkor átkerülünk Oria dimenziójába, és végezhetünk vele. Utolsó feladatunk a viharisten oltárának megsemmisítése. Ide csak úgy juthatunk el, ha a Kuldahart ábrázoló festménynél a „Lysan" opciót választjuk. Az oltárhoz vezető ajtót a villámgép segítségével nyithatjuk csak ki (előzőleg nyissuk ki a titkos átjárót az oltárhoz vezető szobában). Az oltár elé lépve ki kell mondanunk a jelenés valódi nevét, amelyet az első szinten található dzsinntől tudhatunk meg (Caged Fury). A lény elűzése után térjünk vissza a démonokhoz, akik immár békében visszajuthatnak a saját létsíkjukra. Nathaniel is boldog lehet, visszakapta a felszerelését, és elrepülhet Kuldaharba, hogy Oswald léghajóján evakuálják a város lakosságát.

CHAPTER 3. A harmadik fejezet elején egy vadászfaluba botlunk, melynek komoly gondokkal kell szembenéznie. A falu vezetője minket kér fel, hogy oldjuk meg a bajokat, cserébe elárulja, hogyan juthatunk tovább. A faluban időzik Nym, a drow elf kereskedő, akit jól ismerhetünk az első részből. A legelső feladatunk az lesz, hogy kiderítsük, mi is történt az eltűnt gyerekekkel. A rejtély megfejtéséhez el kell mennünk az erdőszélen élő boszorkányhoz. Ő persze semmit sem akar tudni róluk, de amennyiben van paladin a csapatban, az rögtön észreveszi a gonosz auráját (ha nincs paplovagunk, akkor először az erdő mélyén élő dryaddal kell beszélnünk). Kiderül, hogy a banya rabolja el a gyerekeket, s az életerejüket felhasználva fiatalítja magát. Csapjuk le az öregasszonyt, majd térjünk vissza a faluba az eredménnyel. Második feladatként azt kapjuk, hogy bírjuk rá a falu közelében lévő kísértetet, hogy térjen örök nyugovóra. A szellem azonban addig nem pihenhet, míg valaki vissza nem szerzi neki a kedvenc ivókürtjét. A kürtöt egy idegen tolvaj lopta el, aki elkövette azt a hibát, hogy bemerészkedett az erdőbe. Ez rendkívül veszélyes hely, ráadásul nagyon könnyű benne eltévedni. Elég egyszer eltéveszteni az irányt, és máris kezdhetünk mindent elölről. Az erdő bejáratánál egy szellem fogad minket, aki óva int, hogy bemerészkedjünk a sűrűbe. Innen a következő irányt kell követnünk: északkelet, észak, kelet, kelet. Egy tisztásra érünk, ahol egy dryaddal kerülünk szembe. Abban az esetben, ha nincs paladin a csapatban, tőle tudhatjuk meg, hogy mi történt a gyerekekkel. Amennyiben már megoldottuk a feladatot, a dryad tisztásáról új irány nyílik meg (délkelet), és továbbjuthatunk. Innen a következő irányt kell követnünk: délkelet, északkelet, délkelet, északnyugat, délkelet. A tisztáson megtaláljuk a szerencsétlen tolvajt, és a maradványai között a keresett ivókürtöt. Vigyük vissza a szellemnek, majd jelentkezzünk az új küldetésért. A harmadik feladatunk az lesz, hogy kiderítsük, mi is történt valójában az eltűnt vadásszal. Az erdő bejáratánál kísértő szellemtől megtudjuk, hogy a fiú szelleme csak akkor jelenik meg a sírhelyénél (a boszorkány kunyhójától nyugatra), ha a lidércfényektől megszabadítottuk az erdőt. Az ivókürt lelőhelyétől a következő irányba kell menni: kelet, délkelet, északkelet, északnyugat, északnyugat, északkelet, délkelet. Az itt található lidércfényeket csak varázsfegyverrel ölhetjük meg, és nem árt, ha vé-









delmünk van az elektromosság ellen. Térjünk vissza a sírhoz, ahol a megölt vadász szelleme már vár ránk. Még egyszer vissza kell mennünk a rengetegbe, ahol magával az erdő szellemével kell megküzdenünk. A csata után megnyílik az út a mocsarakhoz. A mocsaraknál sok érdekes dolog nincs, mindenkit le kell vernünk, akivel találkozunk. A barbárok által őrzött átjárót hatalmas szikladarabok védik, melyek csak oldalirányban mozgathatók. A feladat nem túl nehéz, mindössze a barbár harcosok négy rohamát kell átvészelnünk. A következő szinten találkozunk a Neverwinterből érkezett felmentő sereg kapitányával. A hátizsákunk mélyén még lapul egy levél, amelyet az alakváltó küldött Targosból. Ez persze nem az eredeti, és ezt a kapitány is hamarosan belátta, amikor a levélbomba az arcába robbant. Az alakváltók támadása után egy jégsárkánnyal és segítőivel kell megküzdenünk. A csata után feltétlenül pihenjünk, mivel a barlang belsejében szembekerülünk a feldühödött párjával. A vadászoktól vásárolt kötél segítségével ereszkedjünk le a mélybe, majd kezdjük meg az utazásunkat Mélysötét tárnáiban. Itt kezd eldurvulni a dolog, ilyen sok szörny még soha nem zúdult egyszerre a csapatra. A tárna mélyén találunk egy duergar hullát, akinek a zsebében rábukkanunk a duergar erőd kapukulcsára. A sötét törpék egyelőre nem támadnak meg, de sok későbbi fejfájástól megkímélhetjük magunkat (persze csak azután, ha már teljesítettük az általuk adott mellékküldetéseket), ha végzünk velük. Az egyik ezermester törpénél bányászfelszereléseket vételezhetünk, melyek segítségével eltakaríthatjuk a törmeléket a folyosóról. Így jutunk el az alsó szintre, ahonnan feljuthatunk a felszínre. A kapu előtt azonban ott áll a Beastmaster, aki idomított harci medvéivel azt a feladatot kapta, hogy mindenképpen állítsa meg a csapatunkat. Ez a harc nagyon nehéz lesz, érdemes rögtön Cloudkill varázslatot benyomni az ellenfelek közé. A mészárlás után vegyük el a Beastmastertől a kapukulcsot, majd haladjunk tovább.

CHAPTER 4. A monostor bejáratánál lévő fogadóbizottság yetikből és wyvernekből áll, nincs más dolgunk, mint keresztülverekedni magunkat a ször-













> TIPPEK - TRÜKKÖK

Az IWD2 egyik legerősebb fegyverét csak paladin használhatja. A fegyver megszerzéséhez szükségünk lesz a Medal of Lost Followersre (Dragon's Eye). Miután megszereztük, menjünk vissza a kuldahari temetőbe, és ott öltsük fel a medált. Ezután keressük meg az öreg Kholsa sírját. Igen kemény csatára készüljünk fel (hat kemény kalandozó esik nekünk). A csata elején a földön megjelenik a Holy Avenger, ezt mindenféleképpen vegyük fel. Idézzük meg élőhalottakat, majd koncentráljunk egyenként a varázstudókra (ők idézik meg a szörnyeket).

Amennyiben szerzetest indítunk, ügyeljünk arra, hogy a karaktergeneráláskor megfelelően nagy bölcsességgel ruházzuk fel (ennek függvényében nő az AC-je). Fegyvert és páncélt ne adjunk rá (még robe-ot sem).

A yuan-ti átjárót őrző fekete sárkány az egyik legnehezebb ellenfél. Egy apró trükkel azonban könnyedén legyőzhetjük. Megidézése után koncentráljuk a támadást a sárkányra, majd figyeljük ki, melyik karakterünket támadja. Erre gyorsan nyomjunk egy Ottiluk's Resilent Sphere varázslatot. A buta sárkány tovább támadja a sérthetetlen karaktert, ezalatt a többiek nyugodtan elintézhetik.

A Battle Square megmérettetéshez a legideálisabb karakter a pap. Idézzünk meg néhány élőhalottat vagy magas szintű szörnyet, majd intézzük el villámgyorsan a megjelenő lényeket. Minden szint teljesítése után magas szintű varázstárgy lesz a jutalmunk.

Már az első szinttől kezdve legyen valaki, akinek fejlesztjük az alchemy, wilderness és diplomacy skilljét.

Az IWD2 utolsó csatája igen brutális, a két féldémont csak jól felkészült csapat intézheti el. Sajnos nincs lehetőségünk előzetesen élőhalottak megidézésére, így más taktikát kell alkalmaznunk. Az első és egyben a legfontosabb tennivalónk a jobb alsó sarokban lévő varázsló semlegesítése lesz (ő idézi a lényeket). Ezután jöhetnek sorban a többiek, de a démonokat egyelőre hagyjuk békén (meg kell várnunk, míg a védővarázslataik eltűnnek).

A lényeg az, hogy elég egy démonra koncentrálnunk (Isairt javaslom). +5-ös vágófegyverekkel támadjuk meg, és vegyük figyelembe, hogy érzékeny a hideg varázslatokra. Első nekifutásra nem tudjuk megölni, elég, ha komolyan megsebesítjük.

A másik démonnal ne törődjünk, ő pap, és képes magát meggyógyítani, nem érdemes támadni. Amint az egyik démon eléggé legyengül, elteleportálnak a forráshoz remélve, hogy az felgyógyítja őket (nem számoltak azzal, hogy azt mi már szenteltvízzel megtisztítottuk). Ezután lesz időnk felgyógyulni (pihenni és menteni nem tudunk), és megidézni néhány lényt. Vessünk be minden tápoló varázsitalt és varázslatot, ez lesz az utolsó csata. Koncentráljunk minden erőnkkel a sebesült Isairra, és amint vele végeztünk, a testvérének is vége.



nyeken. A szerzetesek szívélyesen fogadják a csapatot, de azért érezhető a falak közötti feszültség. A vezetőjük túlságosan is a Légió diplomatájának a befolyása alá került, így nem képes ellátni a napi feladatokat. Kutassuk át a diplomata szobáját, majd mutassuk meg a kompromittáló levelet a rendfőnöknek. Az persze szégyenében rögtön lemond, és átadja a hatalmat. Az új vezetés engedélyt ad arra, hogy belépjünk a rendbe, és igénybe vegyük a monostor alatti átjárót. A szerzetesek közé azonban csak az léphet be, aki kiállj a nyolc próbát. Az alsó szinten találjuk Morohemet, aki a próbák lebonyolításáért a felelős. Ezek teljesítésének időtartamára az összes felszerelési tárgyunkat elveszik, és csak egy karakter tehet próbát. Célszerű szerzetest küldeni erre a feladatra, ő fegyver és páncél nélkül is remekül boldogul. Az első teremben öt kapcsolót kell meghúznunk a megfelelő sorrendben (első, ötödik, harmadik, második, negyedik). Amint végeztünk a teremmel, visszakerülünk a felügyelőhöz, aki meggyógyítja a sebeinket. A második szobában beugrókat találunk, ezekbe kell a megfelelő sorrendben bemenni (északkelet, délkelet, északnyugat, délnyugat). A harmadik szobában két kristályszerzetest kell elintéznünk, akik időnként villámokkal támadják a hősünket. A negyedik teremben három szerzetest kell hidegre tennünk. A dolog érdekessége az, hogy ha megölünk egyet, akkor néhány másodperc múlva felrobban, és megsebesülünk. Az ötödik szobában homokszerzetesek próbálnak megállítani, sikertelenül. A kapcsolókat meghúzva lángoszlopok törnek elő a falakból. Ez az egyetlen módja annak, hogy komolyan sebezzük az ellenfeleinket. Fussunk körbe a szobában, és mindig húzzuk meg a kapcsolókat. Türelmünk elnyeri a jutalmát. Átjutunk a következő szobába. A hatodik teremben rengeteg pók és hálócsapda vár a kiválasztottra. Nincs benne semmi trükk, le kell darálni, és kész. A hetedik terem jóval cselesebb, itt már sokkal nehezebb dolgunk lesz. Itt az a trükk, hogy a vasszerzeteseket rá kell csalnunk a platformokra, és ott kell velük végeznünk. Amint összeestek, vissza kell rohannunk a kapcsolóhoz, és annak aktiválásával nyithatjuk meg a kijáratot. Az utolsó szoba a legnehezebb. Itt két bronzszerzetest kell legyőznünk, ráadásul véletlenszerű tűzoszlopok is megkeserítik az életünket. A beavatási ceremónia teljesítése után lejuthatunk a monostor alatti katakombába, ahol a halottakat eltemetik. A szerzetesrend alapítójának a nyughelyét vasgólemek őrzik, a sírban található varázstárgyak nem érik meg a vesződséget, amit a gólemek jelentenek. Abban az esetben, ha a duergar helyőrséget még nem tettük helyre, itt az idő. A gonosz törpék két oldalról is támadnak, nehéz lesz a harc ellenük. Megfelelő stratégiával (cloudkill, web, stinking cloud) győzhetünk, ezután szabad az út Mélysötétbe.

Mélysötét a drow elfek, a mind flayerek és a duergarok otthona. A renegát sötét elf táborban

újabb ismerősbe botlunk, Malavon klónja már bemutatkozott az első részben. Most kivételesen jó fiút játszik, segít, hogy továbbjussunk. Egy drow-tól azonban semmi sincs ingyen, először egy küldetést kell végrehajtanunk. A keleti tárnákban riasztóan megnőtt a drider őrjáratok száma. Úgy tűnik, hogy valaki az elfogott drow harcosokból póktestű dridereket készít ocsmány mágia segítségével. Erről a szintről juthatunk tovább, bár először meg kell oldanunk Malavon feladatát. Keletre találjuk meg a driderek keltőhelyét, ez kell elpusztítanunk. Először is meg kell keresnünk az alkimista laborját, ahol gonosz kísérletek folynak. A méregkeverőt nem lehet szép szóval jobb belátásra bírni, ezért erőszakot kell alkalmaznunk. A labort csak olyan karakterek használhatják, akiknek az alkímia képessége megfelelően magas. A dridereket előállító szörny (Viciscamera) elpusztításához különlegesen erős mérget kell előállítanunk a laborban. Elkészítéséhez két összetevőt kell megszereznünk: vial of sphores, vial of silvery liquid. Az alkimista varázskönyvéből megtudjuk a receptet, sőt még olyan varázsitalt is keverhetünk, mely életet lehel a laborban álló gólembe. Ezután már csak egy villámmal mozgásra kell bírnunk, és a csapat máris hétre bővült (a gólem csak a föld alatt tart velünk, a napfény azonnal elpusztítja).

A mérget vigyük a tenyészközpontba, és ott etessük meg vele szörnyet. Ezen a szinten találhatjuk meg a gőzfürdőben ejtőző mind flayer követ, amely kettőt ad a bölcsességhez. Választhatunk, hogy megtartjuk, vagy átadjuk a szörnynek, én inkább az előbbi megoldást javaslom. A küzdelem zajára megnyílik az agyelszívók erődjének a kapuja. Az erőd egyetlen nagy terem, melynek közepén a mind flayereket irányító központi agy található. Mielőtt ezt megtámadnánk, érdemes az egész termet bejárni, a végső harcban ugyanis mindenki az agy segítségére siet. Az erőd kijáratánál újabb csapda vár, itt is csak fegyverekkel és mágiával vághatunk rendet az ellenfél soraiban. Oswald léghajója a közelben parkol, kérjük meg rá, hogy vigyen el Kuldaharba.

CHAPTER 5. Kuldahar városa központi szerepet tölt be északon. Itt található ugyanis a Nagy Tölgy, mely meleget ad a hideg télben, és barátságos vidékké változtatta a tundra egy részét. A mágiát a Heartstone Gem biztosítja, melyet a falu druidái őriznek. A falu és környéke azonban csatatérré változott, mivel a gonosz erők is szemet vetettek a nagyhatalmú varázstárgyra. Élőhalottak és kígyóemberek özönlötték el a környéket, és nekünk kell megszüntetnünk ezeket a fenyegetéseket. Az őrtoronyban régi ismerőssel futhatunk össze, Nathaniel (a jégpalotából segítettünk neki megszökni) röviden vázolja a helyzetet. Az északi temetőből élőhalottak ostromolják a tornyot, a tetemeket egy gonosz Bane pap támasztja fel. Beszéljük rá, hogy engedjen be a temetőbe, és bízza ránk az élőhalottakat. A temetőben egyelőre nincs sok tennivalónk, persze ha leszámítjuk a rengeteg élőhalott támadását. A gonosz pap barlangjában kerül sor a végső leszámolásra. Amennyiben sikerül őt megölnünk, megszűnik a halottak inváziója. Kuldaharban kígyóember őrjáratok cirkálnak, és azonnal támadnak. A városban nagy kevesen maradtak csak, Oswald léghajóján sikerült kimenekíteni a lakosságot. Conlan fegyverkovács boltjában remek varázstárgyakat találhatunk, érdemes körülnézni az áruja között. A kovács fia Orric mágus tornyát indult el felfedezni. Küldetése sikerrel járt, nála vásárolhatunk be varázstekercseket. A térségben teleportkapu működik, ezen keresztül jöttek a yuan-ti harcosok. A feladat változatlan, le kell zárnunk a kaput, és meg kell akadályoznunk, hogy a kígyóemberek rátegyék kezüket a Heartstone Gemre. A térkapun keresztül egy fülledt dzsungelbe jutunk, ahol a kígyólények temploma található. A csapat két lehetőség közül választhat. Amennyiben paplovag található a partiban, mindenkit meg kell ölnünk, mivel nem hajlandó álruhát ölteni. A küldetés teljesítéséhez azonban nincs szükség a templomban lévő összes lény kiirtására, elég, ha a térkaput lezárjuk. A templom belsejében a főpapot kell megkeresnünk (Ojaiha), ha őt sikerül kiiktatnunk, nyert ügyünk van. A másik megoldás az, ha álruhát öltünk, és a kapu bezárásához szükséges öt oszlopot összeszedjük (négyet a dzsungelben találunk meg az oltárokon, egyet meg a templomban). Az átjáró bezárásához azonban először meg kell küzdenünk az Őrzővel, aki egy hatalmas fekete sárkány. Nem lesz egyszerű elintézni, de nem lehetetlen. Siker esetén térjünk vissza Kuldaharba, és beszéljünk a druidával. Előtte azonban készüljünk fel jó alaposan, hét egymást követő támadó hullámot kell visszavernünk. Utunk következő állomása Dragon's Eye, mely ismerős lehet az előző részből. A barlangrendszer négyszintes, és a csaták mellett számos rejtvénnyel is szembe kell néznünk. A wyvern barlangban szert tehetünk néhány mérgező fullánkra, ne hagyjuk ott őket.

A börtönnegyed ajtaját csak úgy tudjuk kinyitni, ha a kínzókamrában megtaláljuk a nyitószerkezetet (az ALT billentyű nem mutatja meg, de a nyújtópad egyik kereke nyitja az ajtót). A tömlöc mélyén találkozhatunk egy yuan-ti kutatóval, aki annak szentelte az életét, hogy ezeket a gonosz hüllőket közelről tanulmányozza. A terve az, hogy elkészít egy olyan varázsitalt, mely rövid időre lehetővé teszi, hogy átváltozzon kígyóemberré, de a személyiségét megtarthassa. Ehhez azonban szüksége lesz egy varázsgyökérre, amelyet a társa rejtett el a barlangrendszerben valahol. A második szintre az északi oltáron keresztül juthatunk le. A lépcső csak akkor válik láthatóvá, ha öt ékkövet (Fire Agate Gem) helyezünk el ott. A második szinten találjuk meg a tudós szerencsétlenül járt társát, akit egy sziklacsapda lapított szét. Gyökér nincs nála, és ahhoz, hogy beszéljünk a szellemével, ide kell hoznunk a kardját (ezt az információt a tudóstól kapjuk meg). A kard a harmadik szinten található, és néhány vasgólem őrzi. Amint visszaadtuk a kardját, a szellem megmutatja azt a helyet, ahová a gyökeret elrejtette. Ezt vigyük el az alkimista laboratóriumába, majd cseréljük ki vele az igazit. 15-ös, vagy annál nagyobb alkimista képzettség kell ahhoz, hogy képesek legyünk elkészíteni a varázsfőzetet. Két ilyen varázsitalt is le kell párolnunk, az egyikre nekünk lesz szükségünk a harmadik szinten, a másikat meg oda kell adnunk a tudósnak. Ha már a laborban vagyunk, akkor célszerű négy wyvern mérget is lepárolnunk a hüllők mérgező fullánkjából. Ezekre azért lesz szükségünk, hogy megmérgezzük a négy víztározót a harmadik szinten (csak így nyílik meg a kapu az utolsó szintre). A harmadikon gondot okozhat Sseth szeme, mely láttán karaktereink nem mernek közelebb menni. Nincs más dolgunk, mint meginni az általunk készített főzetet, majd az átváltozott karakterrel besétálni a szobába, és leengedni a felvonóhidat. A híd másik oldalán található a főpapnő szobája. Jelenleg éppen gyerekalakban rimánkodik az életéért, mivel néhány tűzdzsinn éppen megtámadta. Először a tűzlényeket kell elintéznünk, majd a főpapnőt. Halálával megnyílik a lejárat a negyedik szintre. A lávaszinten csapdába kerülünk, mégpedig egy időhurokba. Egy félresikerült varázslat folytán időhurok jött létre, ami azt jelenti, hogy a szint elhagyásakor egy nappal visszalépünk az időben. Amikor megérkezünk, már elszabadult a pokol, szinte mindenki meghalt, akitől információkat kaphatunk. Látogassuk meg a révésszel az összes szigetet, és gyűjtsük be az összes információt. A kijáratot a Fields of Slaughter felé egy beholder őrzi, őt mindenféleképpen el kell intéznünk. A kijáratot használva egy nappal visszacsúszunk az időben. Ekkor éppen időben érkezünk ahhoz, hogy lássuk, amint megmérgezik Lord Pyrót. Látogassuk végig az összes helyszínt, majd csússzunk vissza még egy napot. Két nappal vagyunk a végzetes események előtt, ismét látogassunk végig minden helyszínt. A révész csillagászati áraival nem tudunk mit kezdeni, el kell fogadnunk. Lord Pyrónak adjunk egy méreg elleni ellenszert, a jutalom nem marad el. Ismét menjünk vissza egy napot, ekkor láthatjuk a papnő tárgyalását, aki felelős az időcsapdáért. A negyedik nap a legkritikusabb, ha itt nem vagyunk eléggé gyorsak, akkor vége a játéknak. Rögtön a kezdéskor rohanjunk balra, és az egyik felgyorsított karakterrel keljünk át a sziklaomláson (elég, ha egy karakter átjut). A révésszel keljünk át a követségre, majd ott öljük meg a varázslatát előkészítő főpapnőt. Koncentráljuk rá a támadást, ne foglalkozzunk az általa megidézett lényekkel. A papnő likvidálásával sikerült megváltoztatnunk a jövőt.

Hirtelen az egész csapat a jégtemplomban találja magát ismét, ahol az ismerős varázsló éppen benyújtja a számlát. Akkor ő segített rajtunk, most itt az idő, hogy viszonozzuk a szívességét. Amint meg-













tisztítottuk a templomot a démonoktól, folytathatjuk az utunkat. A végső cél (The Severed Hands) és közöttünk már csak a Fields of Slaughter áll. Nagyon kemény csatáknak nézünk elébe, de ez ne riasszon vissza minket. Az ifjú elf pap teteme mellett található szenteltvízzel tisztíthatjuk meg a vízesést. A szint legkeményebb ellenfele a lich, aki láthatatlanul szórja az áldást a csapatra. Oszlassuk el a varázslatát (Purge Invisibility, Dispel Magic), majd csapjuk le. Most már csak Saablic Tan és nem is olyan kis csapata állja utunkat, de még ez a gonosz varázstudó sem lehet képes, hogy megakadályozza az előrenyomulásunkat.

CHAPTER 6. A fogadtatás nem túl kedves, néhány őr azonnal nekünk ront. Lelkiismeret-furdalás nélkül végezzünk velük, a célunk az, hogy megszüntessük a Légió által jelentett fenyegetést. Beszélgessünk el a rabszolgákkal a szinten, megtudhatjuk tőlük, hogy az őrök közül a halhatatlan démonok jelentik a legnagyobb veszélyt. A démontestvéreket is két ilyen kreatúra őrzi, így a végső ütközet előtt semlegesítenünk kell e fenyegetést. A második szinten az északi szobában találunk egy üveg virulent agent varázsitalt, ezt mindenképpen tegyük el. A szomszédos szobában két mágus megidézett démont szabadít a csapatra. Csapjuk le, majd csapoljuk meg a vérét (tainted demon blood). A keleti részen egy kisebb csapat különös varázsgömböt őriz, melyet egyelőre még nem tudunk megsemmisíteni. A védőket azonban le lehet csapni, a náluk talált szent szimbólumok később még jól fognak jönni. Ne kíméljük a démonszeretőt sem, aki chimera háziállatával őrzi az alkimista labort. Támadjuk meg, de ne felejtsük el, hogy a szomszédos szobában lévő varázslók a segítségére sietnek a csatazaj hallatán.

A harmadik szinten néhány démon szakad a nyakunkba, ők őrzik a varázsital harmadik összetevőjét a bonding agentet. Két slayer knight őriz egy másik nagyon fontos szimbólumot (Ilmater Holy Symbol), ezt mindenképp szerezzük meg. Ezen a szinten amúgy mindenki ellenfél, és rengeteg halálos csapda leselkedik a gyanútlan kalandozókra. A negyedik szint már jóval barátságosabb. Itt találkozunk Rikivel, a drow bajkeverővel. Ajánl egy módszert, mellyel elaltathatjuk a szinten lévő őröket. Készítenünk kell egy igen erős altatót, melyet az ételükbe keverve kivonjuk őket a forgalomból. Az altatóhoz három összetevőt kell összekotyvasztanunk az alkimista laborban (virulent agent, bonding agent, tainted demon blood). Az őrség kiiktatása után új feladatot kapunk drow partnerünktől: meg kell semmisítenünk a démonok halhatatlanságát biztosító gömböt. Meg kell keresnünk a tömlöcben raboskodó papot, aki a segítségünkre lehet. A negyedik szintről érhetjük el a négy tornyot. Először másszuk meg a nyugati mágustornyot. Itt egy egyszerű rejtvényt kell megoldanunk, akkor teleportálhatunk el a főmágushoz. A megoldás igen egyszerű, a megfelelő sorrendben kell ráklikkelnünk a csillag öt ágára. A sorrend a következő (a legfelső szimbólum az egyes): egy, három, öt, kettő, négy, egy. Orric tornyában keressük meg a varázslót, majd szedjük ki belőle az információkat. Megtudjuk tőle, hogy a harmadik szinten létezik egy forrás, melynek segítségével a démontestvérek regenerálják az életerejüket.

A végső csata előtt ezt a forrást kell semlegesítenünk. Orric kiterjedt könyvtárában találjuk meg Ilmater isten imakönyvét. Utunk következő állomása a War Tower, itt találjuk a rabokat, köztük Ilmater papját. Küldetése teljesítéséhez egy szent rituálét kell végrehajtanunk Ilmater szobra előtt. A szertartáshoz négy tárgyra lesz szükségünk: Ilmater imakönyvére, szent szimbólumára, a pap Bonds of the Faithfuljére, valamint egy rabszolga könnyeire. Két tárgy már nálunk van, a másik kettőt még meg kell találnunk.

A War Tower következő emeletén, a kínzókamrában találjuk meg a Bonds of the Faithfult. A Tears of Sufferinget a bejárati szinten kapjuk meg a délnyugati szobában lévő rabszolgától (Jerre Stoh). A négy tárgy begyűjtése után irány a paptorony, el kell végeznünk a szertartást. Xvim, a gonosz isten azonban közbelép, a szertartás befejezése előtt még le kell győznünk az avatarját. Nehéz csata lesz, az istent csak zúzófegyverekkel sebezhetjük meg (mace, flail, hammer, quarterstaff stb.). Az avatár legyőzése után folytassuk a szertartást, s az ott kapott szenteltvízzel tisztítsuk meg a forrást a harmadik szinten.

A paptorony legfelső szintjére csak úgy juthatunk fel, ha minden karakterünket felszereljük Xvim szent szimbólumával (ilyet a hívőktől vehetünk el, miután megöltük őket). A teleportkapu csak akkor üzemel, ha a csapat minden tagjánál van ilyen medál. A főpapnál lévő varázsital segítségével a tömlöcben sínylődő szerzetes visszanyeri eredeti formáját, a segítséget azzal hálálja meg, hogy az utolsó csatában a mi oldalunkon száll be a küzdelembe. Xvim gonosz hatalmának megtörése után összetörhetjük a démonok halhatatlanságát biztosító gömböt. Öljük meg a bejáratot őrző démont, majd engedjük szabadon a rabszolgákat. Térjünk vissza Rikihez, majd vállaljuk el az utolsó küldetését. A démontestvérek egy diplomáciai küldöttséget várnak a War Tower tetejére.

Meg kell akadályoznunk, hogy a szövetség létrejöjjön, végeznünk kell a küldöttekkel. A torony tetejére vezető utat erős vasrács zárja le, a kulcs Pudu kapitánynál található (őt az Officer Tower tetején találjuk meg, éppen randevúzik). A kulccsal kinyithatjuk a rácsot, és feljuthatunk a torony tetejére. Csapjuk le mindkét küldöttséget, majd készüljünk fel alaposan a végső nagy csatára. Lefelé jövet egy mágusba botlunk, aki elteleportál minket az utolsó csata helyszínére. ■ **MOCSY**

GONDOLAT

Egyik olvasónk felvetette honlapunk Gondolatébresztő topicjában (merthogy ilyen is van...), hogy igazán írhatnánk a játékok evolúciójáról – arról, hogy hogyan változtak az egyes sikerműfajok az elmúlt évtizedekben, és mi várható az elkövetkezőkben. Tetszett az ötlet, rá is vetettem magam a témára, de arra jutottam, hogy akkor lehet csak igazán megérteni ezt, ha a játékkészítés fejlődésével és jövőjével is tisztában vagyunk. Az Avault éppen most közölt erről remek cikket Ben Sawyer tollából (ő a Digitalmill konzultáns cég elnöke, és ebben a minőségével rengeteg fejlesztővel dolgozik együtt), ezért kapva az alkalmon a rovatban most a programok fejlesztését befolyásoló tényezőket járom körül – nem kis mértékben lopva Sawyer úr írásából. Kicsit tömény lesz, és sok idegen szót fogok használni, de talán a szokásosnál szárazabb szöveg ellenére érdekesnek találjátok majd a lentieket.

AZ ÜVEGHEGYEN IS TOOL. Bevezetőül érdemes számba venni, hogy kiket is nevezhetünk a piac megkerülhetetlen szereplőinek. A játékipar hajnalán három egyszerű réteggel fel lehetett állítani a modellt: voltak (nem ritkán egyszemélyes) fejlesztőcsapatok, kiadók (a korai időkben a kiadó és a fejlesztő gyakran ugyanaz a cég vagy személy volt), és természetesen vevők, akik eltartották a másik két csoportot. Ezek a mai napig megmaradtak, csupán annyi történt időközben, hogy a kiadók és a fejlesztők jobban elhatárolódtak egymástól – az egész egyre jobban emlékeztet a mozi- és a zeneiparra. A fenti felállást hamar kiegészítette a forgalmazói réteg (bolti, és később online megoldásokkal), majd a fejlesztés modulárissá válásával - tehát a licencelhető engine-ek és egyéb tool-ok elterjedésével - kialakultak a második és harmadik ("second party", illetve "third party") fejlesztői csoportok, amelyek még nagyobb intenzitással használták ezeket a kész eszközöket (szaknyelven "middleware"-eket) munkájukban. (Második fejlesztői rétegnek nevezzük az anyacégek tulajdonában levő "alfejlesztőket", akiknek cselekvési szabadságuk korlátozott, viszont rengeteg segítséget kapnak felülről, míg a harmadik fejlesztői réteget a szerződéses szabadúszók teszik ki.) Middleware lehet bármilyen technikai támogatást nyújtó segédprogram: ilyen a Bink videolejátszó, a Karma fizikai engine, különféle install shieldek, scriptnyelvek - vagyis minden, amire szükség lehet egy játékban, és azt lehet mondani rá, hogy "inkább megveszem, mert olcsóbb az nekem, mint magamnak fejleszteni egyet, ami jó esetben is csak olyan jó lesz, mint amit megvehetek". Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni a modellben a platform-réteget is, vagyis az egyes konzolokért és játékátiratokért lobbizókat – bizony, ők ugyanúgy hatással vannak a fejlesztésre – és így a játékokra –, mint az eddig említett piaci szereplők.

Összefoglalva az imént vázolt kis törzsfejlődést: a kezdetek kezdetén csak zárt, egyszeri és befejezett játékok születtek, aztán később felbukkantak a pályaszerkesztők, majd az engine kezdett különválni a játék kontextusától, és a programok egyre nyitottabbak lettek fejlesztői szempontból. Ez a trend ma is folytatódik: a fejlesztés már szinte elképzelhetetlen házilag készített vagy licencelt middleware-ek nélkül, és egyértelmű, hogy teljesen zárt programoknak nincs sok keresnivalójuk a XXI. század játékpiacán. Ez tehát a jelen, de lássuk, mely szempontok alakítják majd a fejlesztés jövőjét!

KI FEJLESZT A VÉGÉN? Fejlesztésmódszertani aspektusból nézve a dolgot, mindenekelőtt tehát a nyitott játéktervezést kell megemlítenünk. Láttuk és látjuk az engine-ek és editorok forradalmát, amely azonban még korántsem tekinthető befejezettnek. Idáig ugyanis csak a technikai mag különült el a játék tartalmától, környezetétől, de a továbbiakban még nagyobb fokú rugalmasság és modularitás várható, egyre mélyebb szinteken, aminek eredményeként még nagyobb jelentőséget fognak kapni az újrahasznosítható elemek és a lehető legnagyobb fokú paraméterezhetőség is. Ez a törekvés néhány mai játékban (pl. a Warcraft 3-ban) már látható, és elsősorban ennek a trendnek köszönhető, hogy a gombamód szaporodó toolok és editorok „kitermelték" a harmadik fejlesztői réteget.

E csoport tagjai mára már odáig jutottak, hogy a megvett és mankóként használt eredeti eszközöket saját, szabványok alapján készült kiegészítő





ÉBRESZTŐ

middleware-ekkel teszik fejlesztőbarátibbá. És ezzel jutunk a fejlődés következő lépcsőfokára, az önálló platformként viselkedő játékhoz. Ha ugyanis egy program az előbb említett felfogásban készül, ésszerű ötletnek tűnik a lehető legoptimálisabb hátteret adni a sok toolnak és editornak. Ezt a hátteret a „constructuion kit"-ek teremtik meg, amelyek gyakorlatilag mini operációs rendszerként működő, és a fejlesztők dolgát igencsak megkönnyítő célalkalmazások, alapok, amelyekre az egyes játékok middleware-ei épülhetnek.

Láthattunk már ilyet az id software FPS-eiben, vagy akár a Neverwinter Nightsban. Azon túl, hogy valószínűleg egyre több játék fog kit-háttérrel készülni, és egyre integráltabb, egyre érettebb formában fognak ezek az eszközök megjelenni, a jövő nagy változása lesz egy újabb fejlesztői réteg elterjedése, amely a „third party" fejlesztők vadhajtásaként fogható fel. Ez a csoport arra fog szakosodni – sőt, máris arra szakosodik, hiszen a Discreet cég már csinált valami ilyesmit gMax néven –, hogy standardizálja, vagyis szabványosítsa, közelítse egymáshoz a kiteket és a különálló editorokat, toolokat az egyes játékok és akár a platformok közti átjárhatóságot biztosítva. A végső cél az, hogy ha a fejlesztő gyárt például egy RPG-monstát', akkor ugyanazt a szörnyet egy másik szerepjátékba (vagy kis módosításokkal akár FPS-be) is bele tudja illeszteni. Az ilyen irányú megmozdulások elsősorban azt a nemrég kialakult csoportot fogják támogatni, amelyet máris negyedik („fourth party") fejlesztői rétegnek neveznek.

A hangzatos cím tulajdonképpen a „modder"-eket takarja, vagyis azokat az embereket, akik a rendelkezésre álló játékszerkesztőkkel már nem is annyira technikai értelemben vett fejlesztői, mint inkább játéktervezői munkát végeznek. (Egyébként általánosságban elmondható, hogy a növekvő sorszámú fejlesztői rétegek egyre kevesebb programozói elmélyülést igényelnek, hiszen a middleware-ek és a middleware-ek middleware-jei tartalmazzák a kód technikai magját – ugyanakkor azonban az egyes rétegek határainak elmosódása is megfigyelhető.) A Half-Life esetében már láttuk, hogy mire képesek a „mod"-ok (a kifejezés a „modification", azaz „módosítás" szóból származik), hiszen így született a Counter Strike. A szakemberek szerint a modok sikersztorit fognak írni: jelenleg 50 ezer és 200 ezer közé saccolják a modderek számát, és rövid időn belül e létszám megháromszorozódását várják.

BUSINESS CLASS. Nem szabad elfeledkeznünk a játékipar üzleti oldaláról sem: könnyen belátható, hogy a forgalmazók és a kereskedők érdekei is visszahathatnak a fejlesztésre. Az online forgalmazás fontosságának kihangsúlyozása már elkoptatott közhely, de nem lehet elégszer elismételni.

A most jobbára internetes vásárlás szintjén működő szolgáltatás ugyanis kezd átalakulni: máris akadnak olyan játékok, amelyek modulokban elérhetők, és a vevő ezek között válogatva testre szabott terméket tehet a kosarába. Ez a jövő egyik útja: eljön még az idő, amikor magunk állíthatjuk össze kedvenc FPS-ünket meghatározva, hogy mely pályákra, fegyverekre és egyéb játékelemekre van szükségünk. Ebből máris következik egy újabb üzleti-fejlesztői irány, nevezetesen a játékok folyamatos karbantartása, hiszen a vásárló kedvenc FPS-ébe is beleun, és egy idő után igényelni fogja az újabb, pár dollárért megvehető fegyvereket és pályákat. A jövőben tehát egyre kevesebb olyan programmal találkozunk majd, amelyre fejlesztői azt mondják majd: „kész van". Nem elhanyagolható üzleti érdek a játékok különböző platformverzióinak megjelenése sem: nyilvánvaló, hogy arra érdemes törekedni (különösen például filmátiratok esetében), hogy a programok PC-re és konzolokra egyszerre jelenjenek meg, ellenkező esetben a később debütáló termék elavulttá válhat, és fejlesztési költségei is megnőhetnek. Úgy néz ki, a technikai háttér már megfelelő ahhoz, hogy jó szervezéssel ezt meg lehessen oldani, ezért a több platformon való egyidejű megjelenés hamarosan magától értetődővé válik majd (más kérdés, hogy az egyes konzol-platformok gazdái gőzerővel ez ellen dolgoznak, hiszen nekik az exluzív cím hatalmas üzlet).

Végül, hamarosan várható némi üzleti változás a negyedik fejlesztői réteg háza táján is, hiszen a modok pénzügyi viszonyai ma még nem mondhatók tisztázottnak. A forgalmazók a felső fejlesztői rétegekkel karöltve bizonyára ráteszik majd a kezüket a modderek által összehozott kiegészítésekre. A most még szabad modokat a jövőben megfizethető összegért fogják majd árulni, és ebből természetesen a modderek is megkapják majd a részüket – e rétegben tehát a létszámnövekedésén kívül egyfajta üzleti szemlélet kialakulása is várható.

NYITOTT KÉRDÉS. Egy ilyen dinamikusan fejlődő iparban, mint a számítógépes- és konzoljátékok kis szemétdombja, nehezen lehet pontos jövendöléseket megfogalmazni – Ben Sawyer meglátásai mégis logikusnak és spekulációtól mentesnek tűnnek, bizonyára van bennük némi igazság. A fentiek alapján a konklúzió tehát a következő: a jövő játékai könnyen bővíthető, szabványosított és folyamatosan fejlesztett middleware-ekkel és modokkal fognak készülni, egy időben több platformra, tartalmuk alakításába maga a vevő is bele fog szólni, az újabb és újabb modoknak köszönhetően pedig hosszú életciklussal fognak rendelkezni.

Az egyes fejlesztői rétegek ezzel együtt egyre inkább tranzienssé válnak, a vevő maga is modderré léphet elő, mint ahogy modderből is könnyen lehet middleware-fejlesztő (persze, csakis az üzleti oldal ellenőrzésével). Ily módon nemcsak a játékok válnak majd nyitottabbá, de maga a fejlesztés is – hogy ennek milyen kihatásai lesznek a konkrét játékműfajokra nézve, azt egy későbbi Gondolatébresztőben próbálom majd megválaszolni. ■ **STÖKI**



XBOX ROVAT

> Xbox hírek

> ABDUCTED

Kiadó: ? **> Fejlesztő:** Contraband



A Contraband nemrég alakult fejlesztő stúdió, akiknek az Abducted az első konzolos játéka lesz (egyébként PC-re is megjelenik). Hősünk egy sztáziskamrában tér magához, ráadásul úgy, hogy semmire sem emlékszik saját magáról, nem tudja, hogy hol van, vagy hogy mit kellene csinálnia (a helyzet gyanúsan emlékeztet a System Shock 2-ben tapasztaltakra). A feladatunk az lesz, hogy ezekre a kérdésekre megtaláljuk a választ – az mindenesetre hamar kiderül, hogy egy idegen űrhajón vagyunk, és valami vadászik ránk. Az óriási űrbárka egyes pontjai elhagyatottak, csapdákkal zsúfoltak, máshol pedig idegen létformák tenyésznek – életben maradni igen nehéz lesz.



Maga a játék külső nézetes horror-kaland lesz jó néhány pusztító fegyverrel és sok tárgyhasználattal, logikai feladvánnyal.

A grafika kivételesen szép lesz, köszönhetően a szinte már túlzásba vitt bump-mappingnak és a per-pixel megvilágításnak; valószínűleg nem kell sokat várniuk a kiadók jelentkezésére.

> VULTURES

Kiadó: CDV **> Fejlesztő:** Grin



A Vulturesben a vándorló gladiátorcsapatok életébe kóstolhatunk bele a ranglétra legaljáról indulva. Kezdő harcost alakítunk (16 karakter közül választhatunk), aki egy kapzsi kereskedő tulajdonában van. A játék egy alternatív világban játszódik, ahol az indiánok igázták le a világot, és a technika körülbelül a XV. század szintjén maradt, ami azt jelenti, hogy lőfegyverek azért léteznek. A végső célunk a szabadság kivívása lesz, de ehhez rengeteg csatából kell győztesen kikerülnünk. Fegyvereket a legyőzött ellenfelektől vehetünk el, a választék hatalmas lesz – csakúgy, mint arénákból. A poros falvak főterétől a főváros többszintes, labirintusokkal tűzdelt arénájáig körülbelül 20 helyen küzdhetünk.

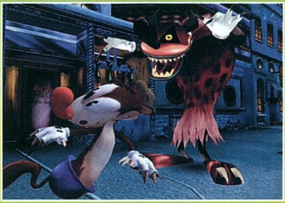


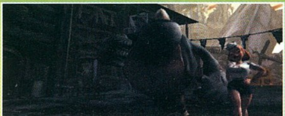
Az egy az egy elleni párviadaloktól akár tizenhat fős ütközetekig minden lehetséges összeállításban harcolhatunk. Sajnos a fejlesztők még nem nyilatkoztak a többjátékos-módról, pedig ennek nagyon örülnénk.

> CRANK THE WEASEL

Kiadó/fejlesztő: Midway

Eddig még nem fordult elő, hogy egy játékban menyét legyen a főszereplő, most a Midwaynek köszönhetően ez az áldatlan állapot megváltozik. Crank nem teljesen legális életet folytató lakosa Scratchtownnak, valahová a kópé és a gengszter közé lehet besorolni. A programban az lesz a feladatunk, hogy elegendő pénzt gyűjtsünk ahhoz, hogy megvegyük léghajó-jegyünket, amellyel eljuthatunk Paradise Islandre, ahol életünk végéig pihenhetünk. Az alapvető pénzkeresési mód az orgazdaság, azaz a lopott áru eladása lesz: ha látunk egy tévét, akkor meg kell várni, amíg a tulaj nincs a közelben, és máris cipelhetjük az orgazdához. Ha rajtakapnak, vagy felismernek minket, akkor marad a futás, illetve a trükkök használata; Crank nincs olyan kondícióban, hogy leverje a nagy hiénákat és kutyákat. Persze – hiszen alapvetően platformjátékról van szó – pénzt kis érmék formájában találhatunk is a rejtett helyeken, ezeket az automatáknál használhatjuk fel, például álarcot vásárolva elvegyülhetünk a helyiek között. Így a végén még azt is megjegyeznénk, hogy lehetőség lesz a női hátsók megpaskolására és megcsippentésére is – hogy ez a játékmenetet befolyásolja-e, arról egyelőre nem szól a fáma.







Fejlesztő: Z-Axis > Kiadó: Acclaim

> Aggressive Inline

Az extrém sportokat bemutató játékok PC-n nem túl népszerűek, kizárólag a Tony Hawk-sorozat látogat el – általában fél éves késéssel – számítógépünkre. Konzolon viszont ez a stílus nagyon népszerű, ám az biztos, hogy a TH-sorozat az egyeduralkodó.

Az első pillanatokban a játék meglehetősen kiábrándító volt: ugyanaz a „zúzós zenére összevágott trükkök és esések" típusú intro fogad, majd a menü ugyanolyan opciókkal, mint minden ilyen játékban. Szerencsére ezután már folyamatosan javulnak a dolgok, az egész kezdődik egy nagyon klasszszul megoldott bemutatópályával, ahol a játék alapjait tanulhatjuk meg. Minden mozdulat, akadály külön leckét jelent, és mindent annyiszor próbálunk ki, akárhányszor akarunk.

A második nagy pozitívumát a játéknak a hatalmas pályák jelentik. Karrier-módban hét helyszínt járhatunk be, de ezek a pályák sokkal méretesebbek, mint amit megszokhattunk. Az első pálya, a Movie Lot például három részből tevődik össze. Kint kezdünk egy forgalmas utcán, ahonnan beléphetünk a stúdióba. Ez a kinti rész nem sokkal kisebb, mint a Tony Hawk 3 legnagyobb helyszíne. Ha bejutunk a stúdióba, akkor bizony el fogunk csodálkozni, mert a forgatási terep is körülbelül ugyanekkora. Van egy titkos helyiség is itt, amelyik ugyan kisebb, de mindent egybevetve csak az első pálya akkora, mint máshol a fél játék.

A pályák egyébként nem úgy kezdődnek, mint azt képzelhetnénk; nem jön a négy / tíz / tizenkét teljesítendő feladat, amelyekkel végezve mehetünk a következő helyszínre, csak úgy ki vagyunk csapva a placcra. Persze azért nem maradunk kihívások nélkül, sőt, jóval több is lesz, mint várnánk. A menüből elérhető lista eleinte meglehetősen foghíjas, a rengeteg hiányzó bejegyzés között csak pár feladat látható: érjünk el X pontot összesen, vagy egy trükkből, grindoljunk végig Y csövet vagy láncot. A többi kihívás az előzőek teljesítésével, illetve az emberekkel való beszélgetésekkel válik elérhetővé. Ha a Movie Loton például elérünk százezer pontot, akkor következik a következő fokozat: félmillió, majd ezt is teljesítve egymillió pontot kell abszolválnunk. Nem beszélhetünk mindenkivel, hanem csak azokkal, akiknek a feje felett egy kis görkocsolya-ikon lebeg. Néha nem is emberről van szó, egyszer például egy befőttesüvegben levő fej, másszor az egyik néhai kolléga kísértő szelleme adja a megbízást. Ezek a kihívások általában bonyolultak, de van, amikor csak időhatáros feladatokat kapunk (X másodperc alatt kell elérni Y pontot).

A játékmenet legnagyobb újítása, hogy a menetek nem két percig tartanak, hanem a teljesítményünktől függő ideig. A bal sarokban levő mérce mutatja, hogy még mennyi időnk van hátra – a sikeres trükkök ezt kitolják, míg ha elbukunk, akkor az időnk is csökken. Elegendő egy jobb trükkláncolat, vagy az, ha minden adandó alkalommal grindolunk és manualt használunk, és ezzel nem lesz bajunk, nem kell erre folyton figyelni. Amikor megtelik a mérce, akkor miénk a világ: korcsolyánk lángot húz maga után, sokkal gyorsabbak leszünk, magasabbra ugrunk és általános teljesítményünk is megnő.

Az irányításban is megpróbáltak újítani, bár ez nem sült el annyira jól, mint a kétperces időkorlát eltörlése. Általában minden gomb a szokott helyén van leszámítva azt, hogy a B gomb ezúttal nem trükközésre szolgál, azt most egyedül az X-gombbal lehet megtenni. Ennek az az oka, hogy a készítőknek szüksége volt egy szabad, ún. akciógombra. Ennek nyomogatása révén lehet beszélni az emberekkel, illetve ezt lehet felhasználni különleges mozgásokhoz.

Ha a program csak a fentieket tartalmazná, már akkor is nagyon vidám lennék, ám a repertoár nem merült ki ezekkel. A karakterek képességeinek a fejlesztése (hét van ezekből) nem pontelosztogatós vagy vásárlós módszerrel történik, hanem szerepjátékokból ellesett módon, tapasztalati pontokkal. Bármit teszünk – trükközünk, grindolunk, manualozunk –, XP-t kapunk érte, és ha azokból összegyűlik egy bizonyos mennyiség, akkor az adott képesség szintet ugrik, és ettől fogva jobban fog menni. Jó pár titkos dolog van az Aggressive Inline-ban, mint például hét megnyitható szereplő, minden pályán egy kulcs, amellyel egy másik helyszínen levő titkos helyet nyithatunk ki (lakat jelzi ezeket a helyeket). A zenei anyag is igen jó (olyan együttesekkel, mint a POD, a Hoobastank vagy Rakim), ráadásul bármilyen kombinációban vegyíthetjük a winchesteren tárolt zenékkel is.

Az Aggressive Inline az év egyik legnagyobb meglepetése – a semmiből jött, és rögtön letaszította Tony Hawkot a trónjáról. Kíváncsi vagyok, hogy annak negyedik része milyen lesz, vajon újítottak-e benne annyit, hogy visszavágjon. Az mindenesetre biztos, hogy az Activision megvette a Z-Axist – valószínűleg nem akarták, hogy a konkurenciának dolgozzanak. ■ GRATH







MENTŐÖV

> MORROWIND

Halihó Lily...

Csak a Morrowindre hallgató játékcsodával kapcsolatban lenne one kérdésem: Hogy lehet a karakterem VAMPIRE (megkérek egy vámpírbácsit, hogy harapjon meg?), és ennek milyen előnyei/hátulütői vannak? Előre is nagyon köszi..:)

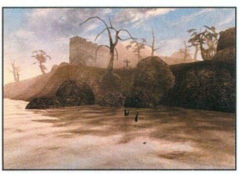
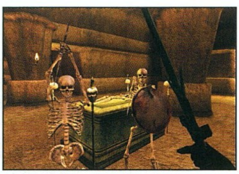
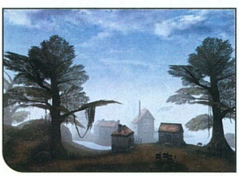
A vámpírizmust sajnos csak véletlenszerűen kaphatod el, abban az esetben, ha vámpírokkal harcolsz. Kósza mendemondák ugyan akadnak a neten egy vámpíritalról, de ezt legfeljebb a kiegészítőben próbálhatjuk ki. A vámpírlétnek igazából sok előnyét nem látom. Egy magas szintű karakternek már nem jelent túl nagy előnyt, ha az alaptulajdonságai növekednek 20 pontot. Hátrány viszont akad bőven: nappal sebződsz a szabadban, a városban az őrök azonnal megtámadnak, senki sem áll szóba veled... Inkább csak érdekesség a vámpírlét, jómagam nem próbáltam még ki.

Szia Mocsy!

Bocs, hogy „zaklatlak" leveleimmel :), de megint elakadtam a Morrowindben. A harmadik teszt 2. részénél járok, miszerint meg kell találnom a Valley of the winden belüli barlangot. A problémám. 1. A Valley of the windet se találom 2. Állítólag két magas kőről fogom megismerni 3. A red mountains egész keleti részét bejártam, még a ghostgate mögött, előtt is, de sehol se találom. Ha meg tudnád mondani, hogy kb. red mountainsen belül hol van, mihez közel, nagyon örülnék neki, mert ami az újságban volt, hogy északkeleti lankáin, az nagyon kevés a számomra. Megkérdeztem egy embert az urshilaku táborban (nem is egyet... a törzsfőnököt, a sámánnőt és egy helybélit), és az lehet-e az ok, hogy nem találom, hogy nincs elég infóm, vagy nem kérdeztem meg valamit, mert régebben akadtam el így. NAGYON SZÉPEN KÉRLEK, SEGÍTS!!!

SOK köszönet!

A barlangot valóban nehéz megtalálni, de nem lehetetlen. Nem szükséges a helyieket megkérdezned, a segítségük nélkül is megleled. A barlanghoz (Cavern of Incarnate) út vezet, de a bejárat csak reggel vagy este hat órakor nyílik meg. A CD-re felteszünk egy programot, melynek segítségével egyszerűen megtalálod ezt a helyet (keresd a Morrowind rovatban).

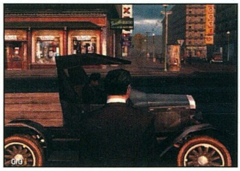
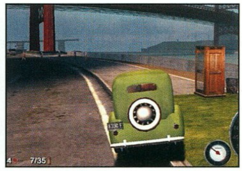

> MAFIA

Hi!

A Mafiában frankón nem tom, mit kell csinálni a kikötős pályán (Harbor), ill. tom mit kéne, csak azt nem, hogyan. Mindenkit lelövök, de azt a Morelo nevű ürgét sehol sem találom.

Előre is kösz. ■ ALIEN™

A kérdéses emberkét a zöld kocsinál lévő épületben találod, hozzájutni pedig a váltók átállítása után az első tartálykocsi kerékbiztosító-ékének eltávolítása után fogsz. Ha betörte az ajtót már csak oda kell sétálnod. ■ LAZA

> GRAND THEFT AUTO III

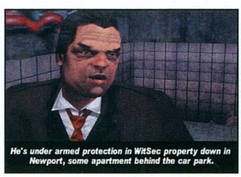
Hello Mocsy.

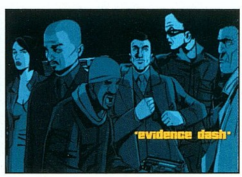
Szeretnék válaszolni annak a gyereknek a kérdésére, aki a gta3-ban nem tudja, hogy kell a kocsiból kilőni uzival! A „q"-val és az „e"-vel oldalirányba vált a kamera, és (ha még nem állítottad át a billentyűzetet) akkor a bal egérgombbal tudsz lőni, persze az „e" vagy a „q" gomb nyomva tartása alatt. Ha annál a küldetésnél tartasz, amikor ki kell nyírni a Salvatorét, akkor kell uzival kilőni. Én speciel úgy csináltam meg, hogy szembeálltam azzal a sikátorral, amin kifut, és leszedtem sniperrel. Na ennyi. Csá.

***A másodikra*, ha Nvidiád van /lefogadom/, akkor van egy rendszerfile /d3d8.dll/, ez a bűnös. A megoldás meg a www.download.microsoft.com/ download/whistler/Patch/q306676/wxp/en-us/ q306676_wxp_sp1_x86_ enu.exe oldalon vár rád. Ez sok mindent javít, hogy most ezt is, azt nem tudom, de lehetséges. Ha valaki elakadt, írjon nyugodtan, ha tudok, segítek.** ■ CSABA NATHAS@FREEMAIL.HU

Halihó!

A második gondja, hogy nem írja ki a szöveget XP alatt. Ezt az 1-es Service Pack megoldja. A pontos neve: WindowsXP Hotfix (SP1) (Q306676). Ez egy 3 megás fájl, letöltöd, felrakod, aztán irthatod a kartellt!





> THIEF II





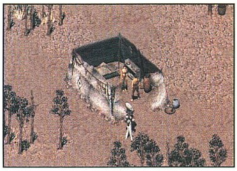
Hi Mocsy!
Ide biggyesztek egy kis mini helpet a THIEF 2-höz, az utolsó szinthez, valószínűleg hasznos, mert lehet, hogy valaki nem tudta megcsinálni (végigvitel meg nincs a Guru CD-n)! Amúgy, hiba is akadt a játékban, erről is szól a megoldás! Esetleg betehetnéd a Mentőöv rovatba...

Szóval, level 16 – Sabotage at Soulforge.

A Mechanisták (szépen magyarul) erődjében vagyunk, az első helyszín gyártógépekkel van telezsúfolva, amit harci robotok őriznek. Először a robotokról: Gyerekesen könnyű kivégezni őket, ha felfedezzük a Nagy Trükköt (Rodolfó is csak halála után jött rá): Csaljuk be a robikat egy RÁCSOS ablakkal ellátott, vasajtóval védett területre (az ajtót zárjuk be magunk után!). A Marhája, itt saját magát fogja megsemmisíteni, mivel lövi a bombánkat felénk, ami persze előtte, az ajtó túloldalán fog felrobbanni! Mondjuk, ilyen ajtó sincs mindenhol, de akkor is ezzel a trükkel, mindenfajta tárgy nélkül tudjuk kiütni ezeket a veszélyes dögöket...! (Amúgy a robikat szét lehet verni. Ezután egy fémhordót kapunk, amit magunkkal vihetünk zajkeltőnek.)

Első feladatunk itt a Guiding Beacon nevű szerkezet legyártása. Na, gondolom, mindenki eljutott a Stage1 legyártásáig. Lássuk a Stage2 elkészültét. Menjünk BayA-ba, és a gép tetejébe helyezzük be a Stage1-et, ÉS AZ OLDALÁN LÉVŐ NYÍLÁSBA TEGYÜNK EGY STEEL PLATE-et! (Ezt az utóbbit nem említi a gép!)
Ezután már csak a gombot kell megnyomnunk... Regulating Round: Tegyünk be 1 Gauge-t + 1 Bantam None-ot.
A poén ez után, hogy a gépek (a Sealing Machine-é is!) gombjai a magasban, egy platón vannak. Legegyszerűbben úgy tudunk oda feljutni, ha az egyik plafonon lévő SÁRGA RÁCSBA EGY VINE ARROW-t lövünk... Good Luck a továbbiakhoz... ■ **JONOWSKY**

> FALLOUT 2



Hi
Olvastam a 2002/7. PC Guruban a választ, de ez sajna hiányos, mivel ha hősünk mielőtt a Wrightokkal lepaktál, bunyózni megy a box klubba, akkor nem veszik fel munkára.
Ha ez megtörténik, először meg kell keresni a Wright család háza melletti vasútállomást, ahol egy pasassal beszélve bejuthatunk a családfőhöz. Innen már stimmel a válasz. Remélem, beraksz a mentőövbe. Előre is kösz. ■ **PR. PLUTO**

> KÉRDÉSEK

Jagged Alliance 2:
Hogyan lehet helikopterrel repülni? Hogy lehet a koordinátás térképen zöld kockákat csinálni, ahova leszáll a kopter? Ott a B13-as szektorban vagyok, nem tom, melyik falu, 3 kockányi, mindenkit kicsináltam mar, enyém a bánya. Az incoming...-ba is beleíródott a pénz, de még mindig nem adódott hozzá az én pénzemhez, ÉS teszem azt, kihal a fél csapat. A weben felfogadok újabb zsoldost, pl. 1 napra. Ki is teszik valahol a térkép tetején.
DE HA ÉN 20 KOCKÁNYIVAL ARRÉBB VAGYOK, MIRE ODAÉR, LEJÁR A SZERZŐDÉSE??? Hát hogy van ez, kérem?

Szia Mocsy!
Lenne egy kis gondom az utolsó Guru teljes játékával kapcsolatban, mégpedig az, hogy elfoglaltam Medunát nagy nehezen, és mégsincs vége a játéknak. Minden bizonnyal a diktátornőt kellene előkeríteni, de nem tudom, hol van. Az egyetlen NPC-t (Elliot), aki minden bizonnyal pontosan tudja, hol van, még Miguellel sem tudtam szóra bírni. Ezen felül van még két tippem, hol lehet, de fogalmam sincs, hogyan juthatnék el oda. Az egyik hely a palotában van: a trónterem felett van még egy emelet, de nem találtam feljáratot. A másik hely az aréna (N5), ahol találtam 4 kapcsolót és két kulcsot, amik nem tudom mire valók, szerintem egy földalatti járatot lehet velük megnyitni valahogy. Kérlek, mielőbb küldj választ, mert már nagyon kíváncsi vagyok a végére. A választ előre is köszönöm. Üdv: ■ **L. IMRE**

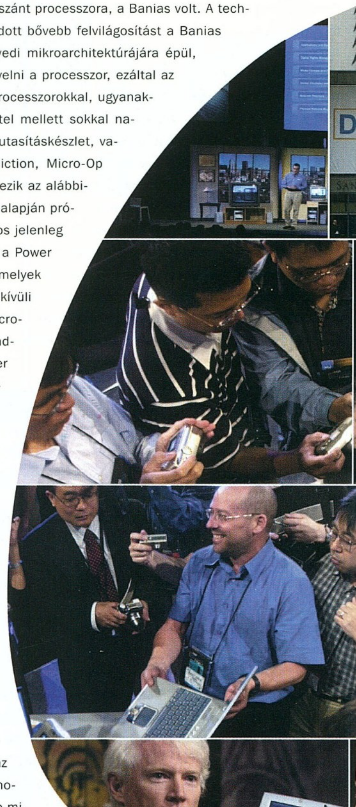
Hali Mocsy!
Nagyon ütős lett ez a JA 2, már 1 hónapja nyomom! Kellett kis idő, míg nagyjából rájöttem a dolgokra! Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem!
1. Mire jó célzásnál a sárga kör?
2. Elakadtam kicsit, bezárták a bányám, mert szörnyek vannak. Támadnak rendszeres időközönként.
Namármost: én egyből lementem megnézni, mi a pálya, és legalul megtaláltam a tojásokat (?) is, de a 8 darabból csak 4-et tudtam TNT-vel felrobbantani, mivel nem volt több (mármint TNT-m). Gondolom, így lehetne megoldani ezt a problémát, viszont nem tudom, hogy hol lehetne venni még robbanóanyagot.
Találtam már 2 üvegnyi robbanófeléséget, de azzal sem tudom, hogy mit kell csinálni. (Azt írja, hogy erősebb, mint a TNT, de gondolom, valamit kéne vele átalakítani).
3. Melyik lőszer erősebb, a piros vagy a kék?
4. Találtam egy csomó „vackot", amikkel nem tudok mit csinálni: ragasztószalag, karóra stb. Lehet őket valamire használni?

Na, ennyi lenne egyelőre, reméltem, hogy lesz egy JA2 tippek&trükkök a Guruban, de mivel nincs, ezért csak téged tudlak „zaklatni"!

Köszi a válaszokat, jó munkát a megújult Guruhoz! ■ **SZÉCSI GÁBOR**

> HARDVER

INTEL: BANIAS, PENTIUM 4-M ÉS IA64 PROCESSZOROK



Nemrégiben rendezték meg négyezer meghívott mérnök, elemző valamint újságíró részvételével a 2002-es őszi Intel Developer Forumot, ahol is az Intel, illetve az Intellel szoros együttműködésben álló cégek mutatták be legújabb fejlesztéseiket. A négynapos rendezvény talán legnagyobb érdeklődést magáénak mondható előadásának témája a vállalatnak a következő generációs hordozható számítógépekbe szánt processzora, a Banias volt. A technikai előadást és prezentációt az Intel mobilplatformjaiért felelős Mike Trainor tartotta, aki első ízben adott bővebb felvilágosítást a Banias architektúráját illetően. Ennek keretein belül megtudhattuk, hogy a processzor a cég egy teljesen egyedi mikroarchitektúrájára épül, melynek lényege, hogy az órajelenként végrehajtható utasítások számának növelésével próbálja meg növelni a processzor, ezáltal az egész rendszer teljesítményét. Alapjaiban véve a Banias igen sok hasonlóságot mutat a Pentium III-as processzorokkal, ugyanakkor számos olyan technológiai újítás került benne implementálásra, melyek révén kevesebb áramfelvétel mellett sokkal nagyobb számítási kapacitás elérésére képes azoknál. Az újdonságok már ismert tagjai az SSE2 kibővített utasításkészlet, valamint a Quad Pumped rendszerbusz lennének, a még ismeretlenek pedig az Advanced Branch Prediction, Micro-Op Fusion, Power Optimized Processor Bus és a Dedicated Stack Manager, melyek rövid ismertetése következik az alábbiakban: az Advanced Branch Prediction az aktuálisan futtatott program múltbéli viselkedésének elemzése alapján próbálja meghatározni, hogy az a jövőben vajon milyen utasítások elvégzését kérheti a processzortól. Számos jelenleg működő rendszerrel ellentétben, melyek az épp használaton kívüli komponenseiket is ellátják árammal, a Power Optimized Processor System Bus számos olyan architekturális és áramköri megoldást hordoz magában, amelyek alkalmasak kisebb feszültségcsökkentések létrehozatalára, ezáltal csökkentik a processzor használaton kívüli részeinek áramfelvételét. Mikor a rendszer készen áll bizonyos számú művelet egyidejű elvégzésére, a Micro-Op Fusion technológia egyesíti ezeket a CPU pipeline minél hatásosabb kihasználása végett növelve a rendszer teljesítményét. Utolsó a sorban a Dedicated Stack Manager, mely folyamatosan figyeli a rendszer komponenseinek kihasználtsági szintjét, és ezek egymáshoz igazításával biztosítja a processzor felé érkező adatok folyamatos áramlását. Ezek a technológiák egyidejű használatával az Intel mérnökei szerint lényeges javulás következik be a rendszer összteljesítményében, az áramfelvétel megnövekedése nélkül. Itt kell megjegyezni, hogy a Banias minden előnye mellett, áramfelvétel szempontjából nem a processzor jelenti a legnagyobb fogyasztót egy notebook esetében, sokkal inkább a merevlemez, az esetleges optikai meghajtók, illetve a kijelző. A Banias processzorok magja 77 millió tranzisztorból fog állni, melyek egyharmadát csupán a hatalmas méretű, másodszintű gyorsítótár teszi ki. A jövő év első negyedében megjelenő processzorok nem kevesebb, mint 1 MB, az őket fél évvel követő Dothan kódnevű, 0,09 mikronos csíkszélességgel gyártott mobilprocesszorok pedig 2 MB másodszintű gyorsítótárral fognak rendelkezni. A cég jelenlegi tervei szerint négy különböző órajelen működő Baniast fognak piacra dobni: 1,3 GHz-est, 1,4 GHz-est, 1,5 GHz-est illetve 1,6 GHz-est.

Az Intel Developer Forum keretein belül immáron hivatalosan is megerősítették a hírt, miszerint a vállalat készül saját processzorai körében, azok tényleges fizikai órajelétől különböző teljesítményjelölések bevezetésére. Ennek jövőbeli alkalmazására azért kerül sor, mivel a vállalat processzorportfoliója egyre tágabb, egyre több elemet tartalmaz, és a nem túlzottan tájékozott felhasználók elsősorban a fizikai órajel alapján ítélik meg az egyes processzorok teljesítményét - annak ellenére, hogy az akár a jelenleg legmagasabb órajeleken működő Pentium 4 processzorok teljesítményeit is meghaladhatja. Ez az állítás épp úgy igaz a felsőkategóriás, szerverekbe szánt 32-bites processzorokra, mint a fent említett, a mobilszférát gazdagító Banias esetére. Az architekturális különbségek adta teljesítmény jobb érzékelhetősége miatt az Intel a jelenlegi „elégtelen információtartalommal bíró" jelöléseket egy, a processzor minden jellemzőjét átölelő jelöléssel fogja a jövőben helyettesíteni, mely révén a felhasználók tényleges viszonyítási alaphoz jutnak a piacon fellelhető processzorok között. Ennek egyelőre sem számítását, sem pedig alkalmazásának bevezetését illetőleg nem közöltek semmilyen további adatot, mindenesetre azt biztosra vehetjük, hogy a minél szélesebb körű tájékoz-

HÍREK

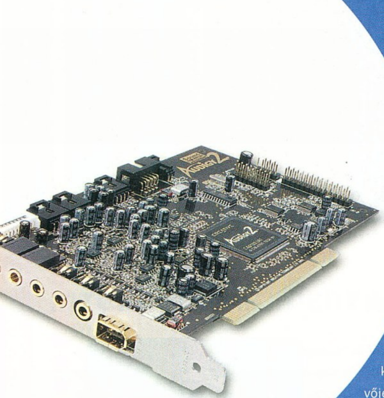
tatás és egyszerűbb kiigazodás végett az Intel jelölése száz százalékban el fog térni a konkurens AMD által használt PR jelöléstől.



Az IDF nem csupán a Banias bemutatójával hozott érdekességet a cég mobilprocesszorainak világába, hanem azzal a bejelentéssel is, hogy az előzetes tervekkel ellentétben a Pentium 4-M sorozat tagjai még a jövő évben is szerepelni fognak az Intel mobilportfoliójában. Erre vonatkozólag a cég sajtószóvivői azt a magyarázatot adták, hogy az igény egyre nagyobb mértékben növekszik olyan, az asztali gépeket felváltó „desknote" gépek iránt, melyek mobil mivoltuk ellenére az előbbiek számítási kapacitásával rendelkeznek. Az ilyen komputerek egyre növekvő népszerűségének következtében az Intel három új Pentium 4-M processzorral fog megjelenni még az év vége előtt, melyek a 2,8 GHz-es, 3,06 GHz-es valamint a 3,2 GHz-es példányok lesznek. Az új processzorok mindegyike, akár az asztali gépekbe szánt változataik, a korábbi 400 MHz-es rendszerbusznál 33 százalékkal magasabb frekvenciájú, 533 MHz-es Quad Pumped buszrendszert fogják használni. Annak ellenére, hogy áramfelvétel szempontjából a Banias sokkal jobb alternatívát kínál a mobil Pentium 4-es processzoroknál, azoknak, akiknek az asztali gépek teljesítményének kompromisszumok nélküli megfelelőjére van szükségük, még mindig ez utóbbiak maradnak egyedüli megoldásképp.

Az év második negyedében került sor az Intel legfelsőbb kategóriás szerverprocesszorának, az Itanium 2-nek a hivatalos bemutatójára. A sokáig csak McKinley kódnéven emlegetett 64-bites architektúrára épülő processzor megjelenését követően egyből a konkurens mikroprocesszor-gyártók RISC alapú egységei fölé emelkedett, legalábbis a rajta lefuttatott tesztek sorozatának végeredményeit illetően. A megnyerő teljesítményadatok ellenére ugyanis az Itanium 2 széleskörű elterjedésének összetett kialakításból, valamint a bonyolult gyártási technológiából eredő hibás példányok magas darabszáma, s ez által a processzor megdöbbentően magas ára szab gátat. A költségek csökkentése végett az IDF egyik szemináriumán hangzott el a vállalat szóvivőinek óhaja, miszerint a jövőben szeretnének az IA64 architektúra két processzormagot magában foglaló változatával előállni. Ennek a megoldásnak költséghatékony része kézenfekvő, hiszen sokkal olcsóbb egy tokozáson belül két mag legyártása, mint két különálló processzoré. A siker másik záloga, hogy a legtöbb nagyteljesítményű szerverben két vagy több központi egység teljesít szolgálatot, így a többprocesszoros kialakítás esetében a megtakarítás mértéke egyre csak nőne. Piaci elemzők előzetes becslései alapján az Intel ez úton mintegy másfélszeresével tudná az Itanium 2 processzorok árait csökkenteni. Az ilyen processzorok megjelenésére azonban még sokáig kell várnunk, hiszen a jelenlegi gyártástechnológia szintje még nem engedi meg ezek létrehozatalát. Mint köztudott, az Itanium 2 0,18 mikron csíkszélességben kerül gyártásra, magjának mérete ennek következtében a másodszintű gyorsítótár méretétől függően 400 és 500 négyzetmilliméter között mozog. A helyzet 2003-ban sem fog változni, hiszen a jövő évben megjelenő Madison annak ellenére, hogy már 0,13 mikronon kerül gyártásra, több mint félmilliós tranzisztorszáma szintén 300 és 400 négyzetmilliméter közötti magméretet eredményez. A felsőkategóriás processzorok esetében elsőként csak 2004-ben bevezetésre kerülő 90 nanométeres gyártástechnológia válik majd alkalmassá két maggal rendelkező processzorok létrehozására. (Az egy tokozáson belül két központi egységgel rendelkező megoldások egyre népszerűbbek manapság a gyártók között: a Sun MicroSystems, a Hewlett-Packard valamint az AMD is tervezi a jövőben ilyen kialakítású processzorainak megjelentetését.)

CREATIVE: AUDIGY 2 HANGPROCESSZOROK





A hangkártyák számítástechnikában való kezdeti megjelenését követően a velük szemben felmerülő legnagyobb gondot jó pár generációjukon keresztül a kompatibilitás, valamint a támogatottság kérdései jelentették. Manapság, az egységes programozói felületek e nehézségeket teljes mértékben áthidalni látszanak, és ennek következtében egyes termékek sikere minden eddiginél nagyobb mértékben függ a bennük implementált hangprocesszorok tudásának lehető legszélesebb körű kihasználásán, az általuk támogatott új hangleképzési algoritmusok/rendszerek alkalmazásán, illetve az ezek élvezetéhez elengedhetetlenül szükséges csatlakozások kialakításán. A tajvani illetőségű Creative Labs egyike volt azoknak a gyártóknak, akiknek neve mellett a kezdeti időszakban fejlesztők és felhasználók széles köre tette le voksát, miáltal a cég termékei majdhogynem külön szabvánnyá nőtték ki magukat a későbbiekben a piac e területén – mely a céget egyidejűleg a hangkártya-ipar legmeghatározóbb résztvevőjévé is avanzsálta. Eddigi legsikeresebb fejlesztésüknek az 1998-ban debütáló Sound Blaster Live! tekinthető, mely páratlan hangminőségéhez első ízben társult hangkártyák terén hihetetlen hardware-teljesítmény. Az eladott példányok magas darabszáma miatt a cég költségcsökkentő megoldás gyanánt finomabb gyártástechnológiai eljárásra kényszerült átterni, minek utána létrejött az EMU10K1 hangprocesszor új revíziója. Az „új" processzor köré épülő hangkártyák strukturálisan ugyan nem sokban, szolgáltatásaik terén viszont annál több mindenben tértek el elődeiktől: a nevükben immáron 5.1 kiterjesztéssel rendelkező kártyákat a processzorban rejlő eddig kiaknázatlan potenciál demonstrálása, valamint a házimozi iránt egyre növekvő igény miatt Dolby Digital jelek dekódolására is alkalmassá tették. A Live! sikersorozatot tavaly augusztusban követte a cég legújabb generációs hangprocesszora, mely fejlesztőitől az Audigy nevet kapta, s mind szolgáltatásai, mind pedig teljesítménye terén egyaránt felülmúlta elődjét. A Creative idei marketingkörútja során, szeptember végén látogatott el Spanyolországba, ahol is képviselői első ízben szivárogtattak ki adatokat az október közepén bejelentésre kerülő, legújabb generációs hangkártyájukról: az Audigy 2-ről. Akárcsak a Live! 5.1 esetében a „2"-es jelzővel ellátott Audigy kártyák is az őket megelőző sorozat hangprocesszora köré épülnek, és attól csupán kibővített szolgáltatásaikban különböznek. Ezt a „csupán"-t nyugodt szívvel tehetjük zárójelbe, hiszen az Audigy 2 a hangkártyák között egyedülálló módon rendelkezik THX minősítéssel, valamint a Dolby Digital 6.1 és DVD-Audio szabványok támogatásával – ez utóbbival kapcsoltban érdemes megjegyezni, hogy a kártya a DVD-Audio lemezeken 192 KHz-es mintavételezési frekvenciával, 24 biten rögzített jeleknek ugyanilyen minőségű lejátszására képes! Akárcsak az Audigy első sorozatában, az Audigy 2 esetében is találkozhatunk majd a cég EAX ADVANCED HD software-ével, mely a Creative által alkalmazott EAX hangleképzési rendszerének legújabb generációja. Mint elődje esetében, a Creative ezúttal is két termékkel fog a piacon megjelenni, az egyik a Sound Blaster Audigy 2, míg a másik ennek Platinum változata lesz. Csatlakozások tekintetében mindkét hangkártya egyaránt rendelkezni fog egy 6.1 csatornás, valamint egy digitális kimenettel, illetve egy erősített és egy erősítetlen bemenettel, melyeket egy SB1394 FireWire port egészít ki. A Platinum verzióhoz hozzátartozik a Platinum Drive néven már jól ismert, számítógépünk elejébe szerelhető 5,25"-es panel, melyen a megszokott be- és kimenetek sűrűsége található. Ehhez jár még egy távirányító is, mely képes lesz a hangkártyához mellékelt MediaSource software szinte minden fontosabb funkciójának kezelésére. Mindkét kártya megjelenésére október végén kerül sor, előbbi 129,99 dolláros áron, míg utóbbi 199,99 dolláros áron lesz megvásárolható.



USB 2.0: CSÖKKENŐ ÁRAK



Az USB 2.0-ás szabványú vezérlő chipek gyártásában jelenleg piacvezető szerepet betöltő, San José-beli Cypress Semiconductor az év harmadik negyedére felére csökkentette árait, és így az év elején még hét dollárért értékesített chipek ma már csupán három és fél dollárért hozzáférhetők. Piaci elemzők előrejelzései szerint e tendencia tovább folytatódik, és még az év vége előtt újabb, mintegy húsz százalékos csökkenésnek lehetünk majd tanúi. Ennek legfőbb okaként az USB 2.0-ás szabvány egyre szélesebb körű elterjedését jelölték meg, hiszen alaplapokban, nyomtatókban, szkennerekben, digitális fényképezőgépekben, kártyaolvasókban egyre nagyobb százalékban találkozhatunk a 480 Mbit/s-os sávszélességgel rendelkező csatolófelülettel, mint a régebbi, ugyanakkor jelenleg még mindig olcsóbb 1.1-es szabvánnyal. A 2003-as évben megjelenő, USB csatolófelületű eszközöknek várhatóan hatvan százaléka fogja alkalmazni az új szabványt, míg a 2004. évben szinte kizárólag csak ezzel szerelt termékek fognak a piacra kerülni.

ATI TECHNOLOGIES: ÚJ GRAFIKUS GYORSÍTÓK

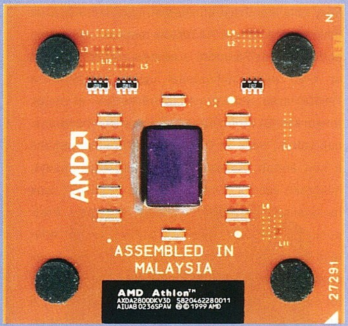


Jelenleg a grafikus processzorok gyártása számít az IT szféra legdinamikusabban fejlődő iparágának, melynek két vezető képviselője más és más stratégiákra alapozva igyekszik piaci részesedését megtartani. A vezető szerepet betöltő Nvidia nemrégiben megjelentetett grafikus gyorsítóiban a hamarosan széleskörű alkalmazásra kerülő AGP 3.0 szabvánnyal való kompatibilitást, míg a kanadai illetőségű ATI Technologies a Microsoft DirectX 9.0-ás programozói felület által bevezetendő újdonságok listájának támogatását és használatát kínálja fel a felhasználók számára. Jelenlegi növekvő tendenciáját a jövőben is megtartani vágyó ATI termékeivel ma már igyekszik a piac legtöbb szegmensét lefedni, ehhez mérten a közeljövőben számos új grafikus gyorsítóját mutatja be. Ezek közül a RADEON 9500 és 9500 Pro megjelenéseire számíthatunk a leghamarabb, melyek a kanadai cég RADEON 9700-as grafikus processzorának leszármazottai, s így egyaránt AGP 3.0-s, illetve DirectX 9.0-s szabványok támogatásával, két geometriai egységgel, valamint két 400 MHz-es RAMDAC-kal rendelkeznek. A költségek leszorítása végett az ATI úgy határozott, hogy az eredeti 256 bites memóriabusz helyett csupán 128 bitest alkalmaz a 9500-as sorozatban, minek hatására a 64-től 128 MB-ig terjedő memóriakialakítás chipjei a RADEON 9700 BGA egységeivel ellentétben sokkal olcsóbb TSOP tokozásban lesznek integrálva. Mindkét videokártya 275/550 MHz-es frekvenciákon fog üzemelni magjukat és memóriájukat illetőleg, a kettejük közötti egyedüli különbséget a renderelő futószalagok száma fogja jelenteni, mely a 9500 esetében négy, míg a 9500 Pro esetében nyolc darab. Valamikor október végén, november elején jelenik meg az ATI multimédia sorozatának legújabb tagja, az All-In-Wonder RADEON 9700, mely a cég ősi hagyományait felelevenítőleg a jelenleg leggyorsabb kereskedelmi forgalomban levő RADEON 9700 Pro 325/620 MHz-es frekvenciáira lesz hangolva. Ennek következtében az AIW RADEON 9700 lesz a piac legnagyobb grafikus teljesítményével és multimédiás képességekkel rendelkező grafikus gyorsítója. Teljesítményét jól tükrözi, hogy MPEG-2 formátumú videóknak nem csupán élő digitalizálására, hanem szerkesztésére is képes 720x480-as felbontás, valamint másodpercenként 30 megjelenített képkocka mellett. Az új All-In-Wonder RADEON-on találkozhatunk elsőként az ATI Theater 200 analóg videó és sztereó audió dekódoló chipjével, mely számtalan zajszűrő és képjavító eljárás alkalmazásával igyekszik a lehető legjobb minőségben elénk tárni a 125 férőhelyes tuner képeit. Kivezetések terén a már megszokott DVI-I és kompozit kimenetekkel találkozhatunk, melyeket további digitális és analóg bemenetek tesznek teljessé. A csomag a kártyán és a hozzávaló software-eken kívül kiegészül még az ATI Remote Wonder rációfrekvenciás távirányítójával, mely a gépünkre telepített Multimedia Panel szinte minden fontosabb funkciójának irányítására képes. A cég új zászlóshajója valamivel kevesebb, mint 500 dolláros áron fog a boltok polcaira kerülni kiegészítve az ATI jelenlegi AIW RADEON 8500DV és AIW RADEON 7500-as multimédia-kínálatát.



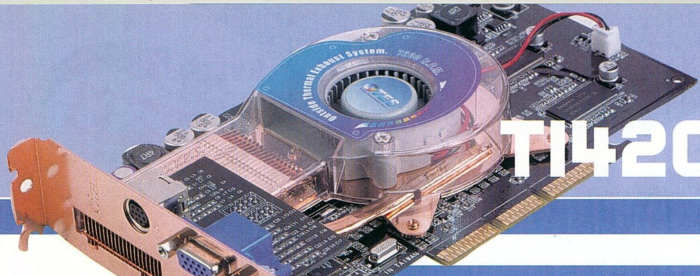


AMD: BARTON ÉS CLAWHAMMER PROCESSZOROK



Október elején került sor az AMD termékpalettájának jelenlegi legerősebb tagjának, az Athlon XP 2700+ processzornak hivatalos bemutatójára. A hónapról hónapra megjelenő újabb és újabb bejelentések felszíne mögött azonban egyre nagyobb mértékben eltolódó határidők állnak, ugyanis a cég ismételten csak a 0,13 mikronos gyártástechnológiára való áttérésből fakadó gondokkal küszködik. Az emiatt felmerülő nehézségek a fejlesztési program oly szintű fennakadását okozták, hogy a vállalat vezetésének ismételten el kellett halasztania a közeljövőben piacra dobni kívánt ClawHammer valamint Barton processzorarchitektúrák megjelenési dátumait – mint ismeretes, az AMD x86-64 processzorainak eredetileg idén októberre tervezett megjelenését első ízben a nyár folyamán módosították ez év végére, jövő év elejére. A cég jelenlegi tervei alapján ez utóbbi módosítás negyed évet jelentene a ClawHammer esetében, míg a Bartonnál kéthónapos csúszásra lehet számítani.

A sajtószóvivők nyilatkozataikban el nem végzett tesztek sorozataira hivatkoztak, amit az elemzők erős szkepticizmussal fogadtak sejtvén, hogy ennél többnek kell állnia az ismételt csúszás mögött. A hivatalos állásponttal ellentétben a valódi okokat kereső számos találgatás jelent meg különböző fórumokon, melyek közül a gyártás során először alkalmazásra kerülő Silicon-On-Insulator (SOI) waferekre történő átállás tűnt a legvalószínűbbnek. A SOI alkalmazásának legnagyobb előnye, hogy magasabb frekvenciák elérését teszi lehetővé a processzor számára a jelenlegi 0,13 mikronos csíkszélesség használata mellett.
E teóriát a cég fejlesztőmérnökei a későbbiekben meg is erősítették, akik elmondták, hogy a SOI waferek alkalmazásának összes előnyét és hátrányát egyaránt mérlegelve mégis annak használata mellett döntöttek. Kiderült továbbá az is, hogy az UMC gyártástechnológiájának finomhangolása, valamint a SOI eljárás okozta fennakadások mellett a processzor integrált memóriavezérlője sem az eredeti elképzeléseknek megfelelően működik, és ezért a processzor egyes részeivel együtt ezt is áttervezik. A Hammer egyedi architektúrájának köszönhetően a mérnökök szinte bármit megváltoztathatnak a kezdetben sokat kritizált memóriavezérlő kialakításában anélkül, hogy ez később bármily módon befolyásolná a processzorhoz fejlesztett alaplapi lapkakészletek működését. A Barton maggal kapcsolatban szintén új információk láttak napvilágot, melyek szerint ezt is SOI technológia felhasználásával gyártják majd az eredetileg meghatározott 0,13 mikronos csíkszélességben. A processzorcsalád első tagjai a 2800+ illetve a 3000+ jelölésű példányok lesznek. ■ TATCOM



ABIT SILURO TI4200 OTES

> **Info:** Mycom **Tel.:**204-5444

Szeptember végén az Abit Magyarország jóvoltából a világpremierrel egy időben lehettünk tanúi a tajvani gyártó legújabb termékbemutatójának, amelyen a MAX sorozatú alaplapjaik továbbfejlesztett változatai mellett (IT7-MAX2, AT7-MAX2) kétségtelenül a különleges hűtéssel ellátott Siluro Ti4200 OTES aratta a legnagyobb sikert. A sajtótájékoztatót követő álmatlan éjszakák során egyre csak vártuk az első tesztpéldány megérkezését, miközben csak nagy ritkán kaptuk fel a fejünket egy-egy olyan hír hallatán, minthogy megjött a NOLF2, az UT2003 vagy az Ati Radeon9700:). Eme mellékes történések után végre a kezünkbe vehettük az új Silurót, amely súlyban és professzionális kinézetben rögtön megsemmisítő vereséget mért korábbi kedvencünkre, a Leadtek Winfast Ti4600-ra.

	Bloody Monster II GF4 Ti4200	Asus V8420 Deluxe	Abit Siluro Ti4200 OTES
Alap órajel	250 / 550 MHz	260 / 550 MHz	275 / 550 MHz
Emelt órajel	300 / 580 MHz	300 / 620 MHz	305 / 580 MHz
Quake3			
800x600	197,3	196,9	196,4
1024x768	193,6	190,5	192
1280x1024	169,7	161,1	164,9
1600x1200	133,9 / **136,2***	123,1 / **139,9**	127,2 / **136**
3D Mark2001SE			
800x600	11918	12311	12467
1024x768	10840	10810	10983
1280x1024	8964	8728	8995
1600x1200	7330 / **7786**	7034 / **7834**	7276 / **7763**

** Emelt órajelekkel mért adatok*

A hátlapon rögtön két panelt is elfoglaló videokártya erőssége az Abit mérnökei által tervezett hűtőrendszerben rejlik, amely a 7200-as fordulatszámon pörgő ventilátor és a különleges hőelvezető technológia segítségével a GF4 Ti4200-as tulajdonosok számára eddig sosem látott túlhajthatósági paramétereket biztosít. Talán mondanunk sem kell, hogy ez a lehetőség elméletben igazi telitalálatnak tekinthető, hiszen a Ti4200-as modellek már olyan nettó 30 ezer Forintért is beszerezhetők, és ezért az árért némi túlhúzással ugyan, de közel a Ti4600-asok teljesítményét érhetjük el velük (majdnem fél áron). Ezek alapján szinte készpénznek vettük, hogy az OTES garantálja majd nekünk a hőn áhított magasabb számolási teljesítményt, miközben ezért a „biztosra" vehető többletért csak racionálisan megnövelt összeget kell majd fizetnünk. Ennek bizonyítására és a piaci helyzet átlátása érdekében a kártyát az igencsak jó hírnévnek örvendő Asus V8420 Deluxszal és a noname piacról éppen csak felkapaszkodó Apollo termékkel, a Bloody Monster II Ti4200-al vetettük össze. Meglepő módon az eredmények közel sem a papírformának megfelelően alakultak, így az első körből – a hivatalos ajánlásnak megfelelően – 250/550 MHz-re állított Bloody Monster II került ki győztesen. Ugyan egetverő különbségek nélkül, de a nagyobb és ennek köszönhetően kevésbé CPU-limitált felbontásokban sorra megelőzte a társait. Ebből ugye leszűrhetjük azt, hogy aki nem akarja babrálni a kártyáját, és nem zavarja az, hogy az Apollo Graphics egyelőre nincs a nagyobb márkanevek között, annak a kedvező árú Bloody Monster II gyakorlatilag jó vétel lehet. Nálunk remekül vizsgázott, és külön említésre méltó, hogy mind az Asus, mind pedig az Abit kártyánál kevesebb helyet foglal, illetve, hogy a szintén tajvani gyártónak egész korrekt honlapja található a weben. Ezt követően hozzáfogtunk a kártyák túlhajtásához, ahol minőségi követelményként határoztuk meg, hogy 3DMarkban ne jelentkezzenek a legkisebb hibák sem, még, akkor sem, ha mindez csak kevéssé volt zavaró és a végeredményt sem befolyásolta. (Ugyanis az többször előfordult, hogy míg a kártyák vidáman futtatták a Quake3-at, addig 3DMark2001 SE alatt már be-bevillant egy üres csík vagy sáv a képernyőre.) Itt az az érdekes helyzet állt elő, hogy a Bloody Monster II és Siluro közel hasonló mértékben bizonyult túlhajthatónak, és ennek megfelelően a tuningolásuk szinte megegyező eredményeket is hozott. Az Asus pedig előtört eddigi visszafogott teljesítményéből, és hála a kiváló minőségű DDR SDRAM-oknak még 300/620 MHz-es értékeken is teljesen stabilnak bizonyult.

Bármennyire is szerettük volna, egyelőre nem tudjuk felrakni a koronát az OTES-re, hiszen a tapasztalataink azt bizonyítják, hogy a különleges hűtéstechnológia nem képes számottevő mértékben növelni az Nvidia chip túlhajthatósági paramétereit. Az 5 MHz többlet, amit ennek a módszernek a segítségével nyertünk, mindössze arra elég, hogy a leggyorsabb statisztikai adattal rendelkezzünk, de a teljesítményt a legtöbb kártyával elérhető 300 MHz-hez képest érezhetően már nem növeli. További fájó pont, hogy a memóriák 600 MHz-en feladták a szolgálatot, így fordulhatott elő, hogy az alapértékeken közepesen teljesítő Asus az órajel emelés alatt az élre tört. Végül említésre méltó, hogy a kártya egyelőre csak 64 MB-os kiszerelésben kapható, amely a tapasztalataink szerint néhány játék esetében (nagy felbontás és részletes textúrák) máris kevésnek bizonyul. Éppen ezért a gyorsteszt alapján az alsó kategóriában a Bloody Monster II nyugodt szívvel ajánlható (igaz a normál Siluro Ti4200 még ennél is olcsóbb), aki pedig ennél közel 20 ezer Forinttal is hajlandó többet áldozni hasonló képességű videokártyáért, az az Asus V8420-szal begyűjtheti a Ti4200-asok tuningbajnokát. Láthatjuk, hogy az OTES kapcsán a behype-olt példanélküli teljesítmény ezúttal elmaradt (de legalább jó zajos, és két panelt is elfoglal, továbbá a hátul kifújt levegőnek köszönhetően akár hajszárítónak is alkalmas:)), de nem elképzelhetetlen, hogy a 128 MB-os változat ennél jobban teljesít majd, és árban valahol a két kártya között végül mégis beváltja a hozzá fűzött reményeket. ■ **SHOEBARON**



ALTEC LANSING HANGRENDSZEREK

Info: Pixel Multimedia > **Tel.:** 266-6059

Talán nem mondok újdonságot azzal, hogy cikkíróként legszívesebben vadonatúj és drága hardvereket szeretek tesztelni, persze ez a lehetőség ritkán adódik, hiszen célunk, hogy olyan termékek kerüljenek a tesztasztalra, amelyeket az olvasók is meg tudnak fizetni. Azonban néha kellemes kompromisszumokat kell kötnünk, mint például a mostani esetben, amikor a termékeinek jó minőségéről híres Altec Lansing cég három belépő szintű hangfalrendszerét próbálhattuk ki néhány napon keresztül.

Némiképp szállóigévé vált mondásom szerint egy hangfalrendszer annál jobb, minél jobb a súly/hangfalak száma arány, magyarul, ha nehezemre esik felvinni egy hathangszórós vagy két háromhangszórós rendszert a negyedikre, akkor azokban a dobozokban nagy mágnesek találhatók, ami megfelelő mérnöki tudás mellett nagyszerű hangzást eredményezhet.

Az Altec Lansingnál persze nem kell sokáig keresni a megfelelő tudású mérnököket és tervezőket, elég, ha csak ránézünk a hangfalakra. Mindhárom rendszer a mostanában divatos fekete és fémes árnyalatokat részesíti előnyben, a műanyagok így fémes hatást keltenek. Az összes él lekerekített, a gombok formatervezettek, így valóban díszei asztalunknak.

Az egyetlen kéthangfalas és két háromhangfalas rendszer kifejezetten PC-hez lett fejlesztve. A kéthangfalas (220-as termékkód) a klasszikus hagyományokat követi, vagyis a PC-be épített csipogó hangját sztereóhangzással váltja fel. A dobozban a két hangfal mellett egy-egy fém tartóláb található, a hangfalakat nem is lehet bombabiztosan használni ezek nélkül, ugyanis itt lehagyták a másik két rendszerhez tartozó gumilábakat. A hangminőség relatív, a csipogó és a hagyományos kéthangfalas rendszerek esetében nagyságrendekkel jobb, persze ez az árában is látszik. Ne vegye meg az, akinek csak az a lényeg, hogy valami szóljon, aki viszont nem tud több pénzt áldozni a minőségre, annak ideális vétel, hisz két hangfalból ilyen szinten ennél többet szerintem nem lehet kihozni.

Ne tévesszen meg senkit a három hangfal, semmiféle térhatásról nincs szó. Az audiorendszerek fejlesztésével foglalkozó mérnökök rájöttek, hogy a mai fiatalok hangzási igényei túlléptek az egyszerű hangszórókon, manapság a mély basszus a menő. Az igazán szép mélyhangokhoz pedig nagy hangszórók kellenek. Mivel a nagy hangfalak nem férnek el a monitor mellett, ezért a mély hangoknak egy úgynevezett mélynyomót alakítottak ki, mely elhelyezhető az asztal alatt is, hiszen a basszusnak nincs érzékelhető iránya ellentétben a magasabb frekvenciájú hangokkal.

Az Altec Lansing mérnökei frappánsnak nem mondható módon a két terméket technikailag úgy különböztetik meg egymástól, hogy az egyik nagyobb teljesítményű, mint a másik Egy kis csúsztatás van a dologban persze, hiszen a 321-esnek a 221-essel ellentétben kétutas középsugárzói vannak (vagyis a monitorok melletti hangfalakban egy helyett két hangszóró található). Igazából azonban mindkét rendszer a mélynyomóra épül, amely reflex rendszerű, vagyis a dobozban található nagy méretű hangszóró teljesítményét a gondosan megtervezett reflexcső erősíti fel, és a külvilág felé a reflexlyukon keresztül továbbítja. Ez persze a hangminőség rovására megy, hiszen igazán szép mély hangokat zárt ládával lehet kialakítani, de ugyan kit érdekel a hangminőség, amikor játék közben gránát robban mellettünk? A lényeg, hogy jó hangos legyen, és dübörögjön.

A kábelezés a szokásos jack dugót használja a hangkártyához való csatlakozásra, innentől azonban nem foglalkoznak a szabványokkal, felváltva használnak RCA és extra méretű DIN dugót a többi hangfal csatlakoztatásához, ami persze érhető: senki sem fogja a szobában méterekre elvinni a hangfalakat a számítógépétől, akkor pedig a szabványos és így könnyen cserélhető kábelezés szükségtelen.

Jó pár hangfalrendszer járt már a kezeim között, így azt gondoltam, hogy nincs középút az egyszerű kéthangfalas és a hathangfalas rendszerek között. Ezt az állításomat akár meg is tudnám védeni, de az Altec Lansing olyan minőséget nyújt három hangfalon, hogy komolyan meggondolandó, hogy egy ideig érdemes elodázni a hat hangfal beszerzését, persze csak akkor, ha a DVD-zés nem létfontosságú.

Persze mindennek megkéri az árát is, de csak annyit kell fizetnünk érte, amennyi ér. Annyit pedig bőven megér. ■ **FLEX**



ATI RADEON 9700 PRO

Tavasszal még úgy tűnt, hogy a videokártya-fronton izgalmas és változásokkal teli évnek nézünk elébe. Sorra érkeztek a bejelentések a már-már elfeledett cégektől, amelyek mindannyian jókora szeletet kívántak hasítani maguknak a lényegében kétszereplősre zsugorodott videokártya-piac tortájából, és még a legmegátalkodottabb Nvidia-rajongók is félve tekinthettek a jövőbe. A kedvencük lassan három éves egyeduralmát fenyegető kihívók bajnokai azonban végül vagy visszaléptek a megmérettetéstől (Creative / 3DLabs, PowerVR), vagy csúfos kudarcot vallottak (Matrox, SiS), és a GeForce-hitűek lelki egyensúlya lassan helyreállt. Már csak a másik kanadai társulat évi rendszeres megmozdulása volt hátra, az ATi azonban makacsul hallgatott a részletekről; még a korábban megszokott technológiai bejelentések is elmaradtak. Az érdeklődésre való tekintettel persze dőlt a pletyka az internet minden sarkából, de ezek az infók a szokásos "szorozzunk meg mindent kettővel" sémát követték; a racionálisabb gondolkodásúak tehát jobbára figyelmen kívül hagyták őket. Egyetlen konkrét, de igen súlyos tényen rágódhatott csak a közvélemény: az E3 legnagyobb PC-s bemutatójához, a Doom3 első nyilvános demonstrációjához John Carmack az új ATi kártya alfás változatát választotta. Aztán eljött a nyár vége, az igazság pillanata – és 2002 végül mégis a fordulat éve lett.

RADEON 9700. Az ATi 3D-s tervezőgárdája kifejezetten színvonalas csapatnak számít: a Radeon, majd a Radeon2 is remek chipnek bizonyult. Egy-egy ilyen lapka elkészítése azonban 18-24 hónapnyi munkát jelent, így meglehetősen lassan haladtak előre. Látható volt, hogy az Nvidiával versenyképes termékciklus eléréséhez tovább kell bővíteni a céget, és a választás az ArtX néven futó csapatra esett. Ezt a céget a 3D gyorsítás úttörőjeként tisztelt Silicon Graphics három nagy kivándorlásából az elsőben részt vevő mérnökök alapították, és jó érzékkel álltak át a méregdrága csúcshardverről a tömeggyártásra alkalmas chipek tervezésére. Első munkájuk a Nintendo64 játékkonzol grafikus rendszere volt, amely a maga idejében meglehetősen fejlett 3D gyorsítónak számított – a japán óriáscég ennek örömére a további együttműködés mellett döntött, és az ArtX tervezhette meg a GameCube videochipjét is. Rögtön ezután csapott le rájuk az ATi, és az iparágban már szokásosnak számító módon szőröstül-bőröstül felvásárolta őket. 2001 elején még híre-hamva se volt a GameCube-nak az üzletekben, a jól értesültek azonban máris kifejezetten elismerően nyilatkoztak a Flipper chip képességeiről. Ennek ellenére a CeBiten kissé szkeptikusan fogadtuk Ed Knight termékmenedzser akkor még vakmerőnek számító kijelentését, miszerint az új gárda által tervezett R300 megszorongatja majd az Nvidiát. Azóta eltelt másfél év, és megérkezett a Radeon 9700 Pro, hogy tekintélyes súlyát latba vetve nyomatékosíthassa Ed szavait. Rég járt a Guru szerkesztőségében olyan videokártya, amelyikről ilyen könnyen és biztosan alkothattunk véleményt – az elkövetkező oldalakon azt is megtudhatjátok, hogy miért.

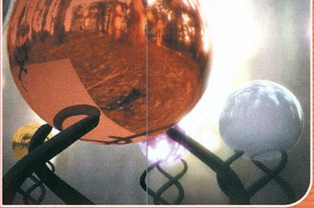


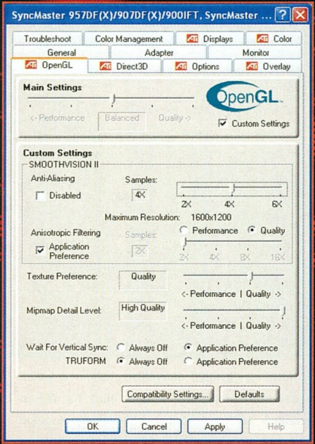
R300. A kártya lelke, az R300 chip igazi mestermunka, melynek láttán melegség támad minden mérnökember szívében. A 3D-s chipek napjaink legösszetettebb áramkörei közé tartoznak, tervezésük szinte művészetnek számít; és természetesen több irányzata is van.

Az Nvidia mérnökeit a forradalmian új technológiák kihasználása vitte sikerre a 3dfx Voodoo5 ellenében – az ArtX gárdája pedig a már kissé megkopott,













de megbízható 0,15 mikronos gyártástechnológiát igyekezett elvinni annak végső határáig. A 110 millió tranzisztoros chip elkészítéséhez az áramkörök elrendezésének, paramétereinek és belső időzítéseinek fáradhatatlan finomhangolására volt szükség, így lehetett az eredmény a már-már hihetetlen 325 MHz-es órajel. Viszonyításként megemlíteném, hogy az R300 hőtermelése és energiaigénye a GF4 Ti 4600-as chipjének csaknem kétszerese; részben ennek köszönhető, hogy a Radeon 9700-as kártyák külső tápfeszültséget igényelnek.

Maga a design legnagyobbrészt új, bár az egyes feature-ök esetében átvettek elemeket a korábbi Radeonokból – de ezeket minden esetben továbbfejlesztették. A chip nem kevesebb, mint négy vertex shadert tartalmaz, melyek DirectX 9.0 kompatibilisek. Ez elsősorban jelentősen bővített programozási lehetőségeket jelent: a vertex programokban megjelent a flow control, azaz ciklusokat, ugrásokat és szubrutinokat is lehet használni. Az R300 alaposan túl is lép a specifikációkon, hiszen az új lehetőségek kihasználásával az előírt 1024 utasítás helyett összesen 65026-ból állhatnak a vertex shaderek; ez persze jelentősen megnöveli a végrehajtási időt, ezáltal csökkenti a poligon-feldolgozó kapacitást. Az R8500-zal ellentétben a Truform 2.0 megvalósítását is ezek az egységek végzik; ennek köszönhetően a poligonok felosztása sokkal rugalmasabban végezhető (például a távolság függvényében változtatható), és a Displacement Mapping is elérhető. Apró hátrányként azonban némi teljesítménycsökkenést is elkönyvelhetünk, de egyelőre alig néhány játék használja a Truformot, és azok se túl jól.

A Radeon 9700 a raszterizálást végző pixel futószalagok számával is duplázott: összesen 8 pipeline található a chipen, ezzel elsőként lépi át a bűvös 2 gigapixeles fill rate határt. A teljesítménybeli előrelépésnek azonban ára is van, ugyanis csak 1-1 textúrázó egység jut a futószalagokra. A DirectX 9.0 által megkövetelt 16-szoros multitextúrázáshoz a kártya loopbacket használ, azaz a pipeline kimenetét visszavezeti a bemenetre - ezáltal megtakarítja a pixel kiírásával és újra beolvasásával elpazarolható memória-sávszélességet, valamint megtartja a belső precizitást. Márpedig az R300-nál van mit megtartani: a chip a korábbi fixpontos, 32 bites számábrázolás helyett ugyanis pillanatnyilag egyedülálló módon 128 bites, lebegőpontos pontossággal számol. Ezáltal a korábbi 0 és 1 közötti, 256 átmenetet biztosító értékek helyett gyakorlatilag bármilyen adat kezelhető: akár negatív vagy 1-nél magasabb értékek is előfordulhatnak a számítások során, és a rugalmas számábrázolás miatt szinte végtelen számú átmenet lehetséges. Az ArtX mérnökei egyébként egy kis csalást is elkövettek, ugyanis a chip csak a textúrakoordináták és -értékek esetén használja ki a teljes 128 bitet, a pixel shaderben a pontosság már csak 96 bit (színcsatornánként 24) – ez viszont állandó jelleggel, bármiféle teljesítménycsökkenés nélkül érvényes, tehát a régebbi játékok is profitálhatnak belőle. 128 bites színmélységet megjeleníteni persze nem igazán lehetséges, ezért a végső képet a kártya lekonvertálja 32 bitre (bár itt kezeli a Parheliával bemutatkozott 10-10-10-2 RGBA formátumot is). Különféle effektekhez (multipass renderelés, textúrába renderelés) viszont képes 128 bites adatokat is írni a framebufferbe, ilyenkor a kártya persze a szokásosnál négyszer több adatot mozgat, ami természetesen csökkenti valamelyest a teljesítményt. Az R300 néhány szempontból (pl. temp regiszterek száma) a pixel shadereknél is túlteljesíti a DirectX 9.0 specifikációkat; ezeknek a képességeknek a kihasználására azonban aligha kerül sor a belátható jövőben.

Újdonság a chipben a Smoothvision 2.0 fedőnéven bemutatkozó továbbfejlesztett antialiasing és anisotropic filtering is. Utóbbi esetében némi kavarás tapasztalható a gyártók részéről, ezért nem árt tisztázni, hogy mit is jelent az a valahány "x" a paraméterek helyén.

A legegyszerűbb textúraszűrési eljárás a bilinear filtering, amihez a TMU-nak összesen négy mintát (texelt) kell vennie a textúrából. Valamivel fejlettebb a trilinear filtering, amelyik az előbbi módszerre jellemző sávosodást küszöböli ki; ehhez két-két bilinear filterelt mintát vesz két különböző felbontású MIP-map szintről. Ennek köszönhetően a MIP-map felbontás váltásakor jelentkező éles átmenet eltűnik ugyan a képről, de maga a textúra is sokkal homályosabb lesz a sok szűrés miatt: ezt lehet korrigálni az anisotropic filtering használatával. Ennek aktiválásakor a

minták elrendezése megváltozik, és szabályos négyzet helyett az éppen renderelt poligon és a chip a kép síkja között bezárt szög alapján torzított téglalap alakú területet mintavételez a textúrából. Ehhez viszont rendszerint kevés a trilinear filter 8 texelje, tehát többszörözni kell: az Nvidia 1x - 8x beállításai az összes minta számára utalnak, ami 8 és 64 közötti érték lehet a jelenlegi driverekkel. Fontos különbség van viszont az ATi esetében, ugyanis az anisotropic filteren belül is lehet bilinear vagy trilinear eljárást használni (tehát elmosni a MIP-map szintek közötti határokat): az R300-on az előbbit nevezik Performance, az utóbbit pedig Quality módnak. Ez lényegében újabb, a látvány és a sebesség közötti kompromisszum, amely ugyanakkor a csak bilineart használó R8500-nál nem volt elérhető.
A 2x és 16x között állítható kapcsoló Performance módban tehát 8-64, Quality módban pedig 16-128 mintás beállításokat tesz lehetővé. Nem árt észben tartani azt sem, hogy ezek csak maximális értékek; az anisotropic filtering megvalósítása ugyanis mindkét gyártónál adaptív. Az egyenértékű beállítások a két kártyánál a 8x (Nvidia) és a 8x Quality (ATi), a Radeon esetében tehát valamivel jobb képminőség is elérhető.

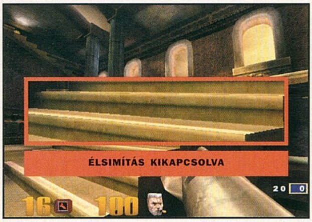
Az antialiasing pár éves pályafutása alatt igen sok vitát kavart, de a GF4 megérkezéséig általában egyértelműen túlságosan költséges szórakozásnak számított. Igazából itt is csak a Ti 4600 rendelkezett akkora teljesítménnyel, hogy a felhasználó már érdemben filozofálhatott a kérdésen: 1024-es felbontás FSAA-val, avagy 1600-as a nélkül?
A döntést valamelyest megkönnyítette, hogy általában az fps legalább felére csökkent, és az eredmény sem volt minden esetben eléggé látványos. Érdekes alternatívának ígérkezett a Radeon 8500 Smoothvision FSAA-ja, amely azonban – tisztázatlan okok miatt – végül kizárólag supersampling használatával működött, és bár az

> HDRI

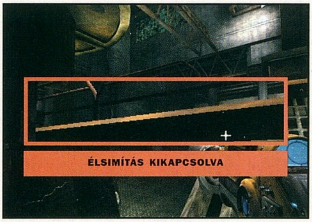
Ez a fogalom (High Dynamic Range Image) alig pár éve jelent meg a számítógépes grafikában egy bizonyos Paul Debevec munkásságának eredményeként (www.debevec.org). A kutatás alapja az volt, hogy az emberi szem fényérzékenysége nem lineáris (ez teszi lehetővé például azt is, hogy a napsütésnél sokszorta gyengébb gyertyafény mellett is tudjunk olvasni) – a számítógépeken támogatott képformátumok viszont azok, így tehát ezek esetében komoly adatvesztésre kell számítanunk. A megoldást jelentő HDRI képformátum lehetőséget nyújt a valós fényviszonyok ábrázolására, így ideális például environment mapping alkalmazásához. A DirectX 9.0-ban bevezetett 128 bites textúrák tehát a HDRI gyakorlati megvalósítására szolgálnak – ráadásul ez a technológia a nem valós idejű rendereléshez képest alig két éves késéssel jelent meg.

> ANTIALIASING ÉS ANISOTROPIC FILTERING A GYAKORLATBAN

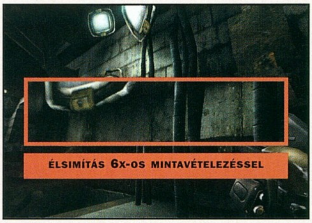
Shoebaronnal kezdetben eltért kissé a véleményünk a Smoothvision 2.0 jelentősége kapcsán; ő ugyanis úgy érezte, hogy az 1600-as felbontás mellett a Radeon tökéletes képminőséget produkál UT2003 alatt. 1024-es felbontásban viszont kénytelen volt elismerni az FSAA-nak köszönhető javulást. Néhány másik program megtekintése után arra a következtetésre jutottunk, hogy az egyes programokban különböző mértékű javulás tapasztalható az antialiasing használatával; a legtöbb FPS esetében kevésbé éreztük a hatását, de a Mafiában ég és föld volt a különbség. A javulás különösen mozgásban volt látványos, FSAA nélkül ugyanis az egész kép vibrált, zizegett egy kicsit, és ezt még az 1600-as felbontás se igazán tudta orvosolni. Ez részben a rengeteg tárgy (autók, házak, járókelők) jelenlétének, részben pedig a sokkal nagyobb belátható távolságnak volt köszönhető. Az anisotropic filtering már jóval egyértelműbb esetnek bizonyult, ennek kedvező hatása minden esetben látványosan érvényesült. Különös módon azonban itt is sokkal nagyobb volt a javulás a Mafia esetében az UT-hez és a Quake-hez képest.
A nagyobb felbontás és az antialiasing közötti döntést segíti még, hogy az FSAA és az anisotropic filtering egyidejű aktiválása általában kisebb teljesítménycsökkenést jelent, mint ha felkapcsolnánk 1600x1200-ba. A mellékelt képeken igyekeztünk bemutatni a képminőség javulását, de ettől függetlenül érdemes a gyakorlatban is kipróbálni.
Először is, ezek a hatások mozgásban sokkal jobban érvényesülnek, másodszor pedig az elmúlt néhány évben mindenki teljesen hozzászokott már a homályosabb textúrákhoz és a recés élekhez, így az átállás eltart majd pár napig – de utána az FSAA és az aniso hiánya annál zavaróbb lesz majd...


ÉLSIMÍTÁS KIKAPCSOLVA


ÉLSIMÍTÁS KIKAPCSOLVA


ÉLSIMÍTÁS KIKAPCSOLVA


ÉLSIMÍTÁS 6x-OS MINTAVÉTELEZÉSSEL


ÉLSIMÍTÁS 6x-OS MINTAVÉTELEZÉSSEL


ÉLSIMÍTÁS 6x-OS MINTAVÉTELEZÉSSEL







eredmények bíztatók voltak, a sebességvesztés is sokkal súlyosabb volt, mint a GeForce4 esetében.

Az R300 ebben az esetben is meghozta a fordulatot: a továbbfejlesztett algoritmus már multisamplinget használ, és ami a legfontosabb, meglepően gyorsnak is bizonyult. A képminőség mind a 2x, mind a 4x módokban jelentősen felülmúlja az Nvidiáét, az ATi ugyanis nem rendezett rácsos mintavételezéssel dolgozik, hanem véletlenszerű (és programból módosítható) eloszlással; ezen kívül a pixelek kiszámítása előtt gamma korrekciót végez, aminek köszönhetően finomabb színárnyalatokat hoz létre.

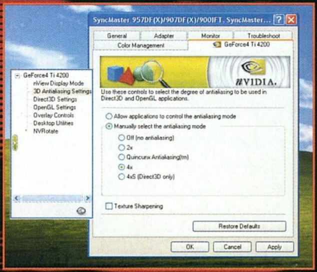
Az ATi a már meglévő memóriakezelés-optimalizációkat is továbbfejlesztette, melyek Hyper-Z III néven kerültek be az R300-ba. Ezek közül a legfontosabb a korai Z-teszt és a hierarchikus Z-buffer használata. Az eljárás lényege az, hogy a nem látható pixeleket a chip igyekszik még azelőtt kiszűrni, hogy azokat kiszámítaná (ezért számít korainak). Minden leszámolt képpont rendelkezik ugyanis egy értékkel, amelyik a kamerától való távolságát határozza meg; ezek az adatok találhatóak a Z-bufferben. Ha egy új pixel Z-értéke magasabb, mint amelyik a Z-buffer ama pontján található, akkor már takarásban van, tehát felesleges kiszámítani. A hierarchikus Z használatánál a chipen belül található egy átmeneti tár, amelyben a Z-buffer kicsinyített verziója található; ha már ebben is magasabb Z adat van, akkor az éppen tesztelt pixelt felesleges a lassabb elérésű külső memória tartalmával is összehasonlítani. Az R300 esetében a hierarchikus Z-buffer már háromszintű (tehát a chip két kisebb változatot is tárol), valamint a külső memória elérésekor is képes korai Z-tesztet végezni.

Az R8500 128 bites DDR memóriabuszát is megduplázták az új Radeonban; a 256 bit bevezetését csak azért nem minősíthetjük forradalmi újításnak, mert mind a 3DLabs P10, mind a Matrox Parhelia is ilyennel jelent meg az év első felében. Na meg ez nem annyira a videokártya-gyártók érdeme, mint inkább a BGA tokozás kifejlesztésével a technikai hátteret biztosító memóriagyártóké. Ettől függetlenül az R300 fontos előrelépést jelent, ugyanis a szélesebb buszt párosították egy crossbar felépítésű 4x64 bites memóriavezérlővel, és a chip így sokkal hatékonyabban használhatja ki a megnőtt sávszélességet.

A Radeon 9700 az új AGP 8x szabvány támogatásában sem számít elsőnek, de a CPU-hoz és a központi memóriához vezető 2 GB/sec sávszélesség kétségtelenül hasznára válik majd. Sajátos módon a szabványt az egyes alaplapgyártók eltérően értelmezték, így a már piacon lévő AGP 8x-et támogató VIA chipsetes alaplapok némelyiké-

GAMER MAGAZIN RADEON 9700 PRO FSAA TESZT

RADEON 9700 PRO			
3DMark2001 SE	**4X Anti-Aliasing**	**8X Anisotropic Filtering**	**Normál**
1024x768	9955 (-19,72%)	10560 (-14,84%)	12400
1280x1024	7798 (-29,9%)	8744 (-21,4%)	11124
1600x1200	6029 (-36,78%)	7263 (-23,84%)	9537
GeForce4 Ti4600			
1024x768	6504 (-43,92%)	8249 (-28,87%)	11597
1280x1024	4017 (-58,28%)	5483 (-43,05%)	9628
1600x1200	2710 (-65,84%)	4188 (-47,21%)	7933
RADEON 9700 PRO			
Quake3 four	**4X Anti-Aliasing**	**8X Anisotropic Filtering**	**Normál**
1024x768	188,6 (-2,93%)	192,9 (-0,7%)	194,3
1280x1024	150,2 (-20,95%)	182,5 (-3,95%)	190
1600x1200	106,2 (-39,73%)	155,9 (-11,52%)	176,2
GeForce4 Ti4600			
1024x768	116,8 (-40,04%)	158,6 (-18,58)	194,8
1280x1024	65,1 (-63,14%)	113,1 (-35,96)	176,6
1600x1200	42,6 (-70,42)	84,4 (-41,39)	144
RADEON 9700 PRO			
CodeCreatures	**4X Anti-Aliasing**	**8X Anisotropic Filtering**	**Normál**
1024x768	24,3 / 32 (-35,37%)	25,7 / 36 (-31,65%)	37,6 / 48
1280x1024	10,7 / 16 (-64,45%)	19,5 / 28 (-35,22%)	30,1 / 40
1600x1200	7,5 / 10 (-67,95)	14,9 / 23 (-36,32%)	23,4 / 31
GeForce4 Ti4600			
1024x768	18,3 / 23 (-33,45%)	17,3 / 25 (-37,09%)	27,5 / 38
1280x1024	9,1 / 16 (-59,56%)	12,9 / 20 (-42,67%)	22,5 / 29
1600x1200	6,1 / 13 (-66,3%)	9,9 / 16 (-45,3%)	18,1 / 24

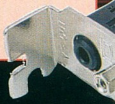


GAMER MAGAZIN RADEON 9700 PRO TELJESÍTMÉNYTESZT

	3DMARK2001SE	QUAKE3 FOUR	COMANCHE4	CODECREATURES	WOLFENSTEIN	UT2003
Nvidia GeForce4 Titanium 4600 (300/325 MHz)						
800x600	12642	197,7	39,66	-	94,8	160,71 / 55,74
1024x768	11597	194,8	39,45	27,5 / 38	94,5	141,98 / 55,67
1280x1024	9628	176,6	39,17	22,5 / 29	91,6	102,96 / 53,05
1600x1200	7933	144	37,49	18,1 / 24	81,3	68,78 / 44,98
Nvidia GeForce4 Titanium 4200 (260/225 MHz						
800x600	12340	197	39,36	-	94,4	157,73 / 55,74
1024x768	10902	191,2	39,35	24,2 / 33	94	127,73 / 55,51
1280x1024	8748	161,2	38,18	19,6 / 24	87,8	87,68 / 50,01
1600x1200	7028	123,2	35,71	15,7 / 20	71,2	58,17 / 40,8
Ati Radeon 9700 Pro (325/310 MHz)						
800x600	13287	195,3	38,5	-	90,9	156,5 / 54,5
1024x768	12400	193,1	38,71	37,6 / 48	90,6	154,2 / 54,21
1280x1024	11124	189,1	38,69	30,1 / 40	90,3	138,85 / 54,1
1600x1200	9537	175,3	38,48	23,4 / 31	89,4	101,63 / 53,28
Ati Radeon 8500 (275/275 MHz)						
800x600	10425	199,2	35,16	-	93,8	133,97 / 51,52
1024x768	9172	189,5	33,03	14,4 / 18	93,4	98,17 / 50,01
1280x1024	7384	153,7	30,63	10,9 / 14	87,7	64,61 / 39,32
1600x1200	5734	111,5	19,41	8,0 / 12	71,9	44,25 / 31,24

Tesztgép-konfiguráció: Enermax E6365AX-VE, Asus P4B533-V, Intel Pentium4 2,2 GHz, Coolink Cool403, Samsung DDR 333 MHz 512 MB, IBM 40 GB 7200 RPM 75GXP, Philips Rhythmic Edge PSC-703, Samsung SYM-957DF

Videokártya-meghajtók: Nvidia Detonator 40.41, Ati Catalyst 2.3

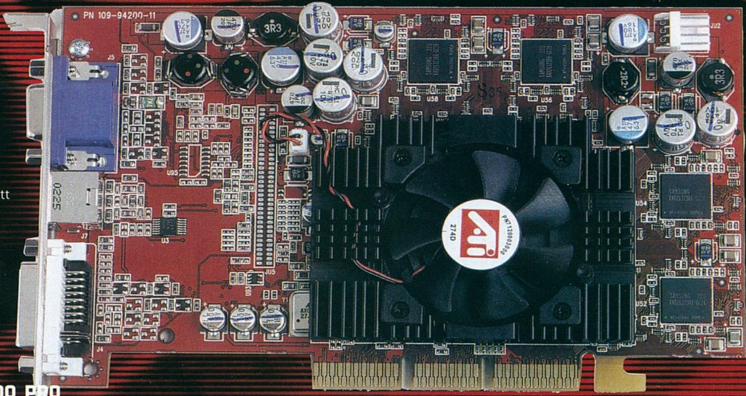


nek kompatibilitási gondjai akadtak az első szériás Radeonokkal.
A hiba a legtöbb esetben egyszerű BIOS frissítéssel kiküszöbölhető, ettől függetlenül nem árt vásárlás előtt meggyőződni a gondmentes együttműködésről.

A kártya további képességei közül a már standardnak számító dupla VGA kimenetet érdemes még kiemelni (analóg + DVI kombináció), ezt azonban ennél a tesztnél még nem próbáltuk ki. Az eddigi tapasztalataink alapján egyébként ezen a téren az ATi már eddig is kitűnően teljesített.

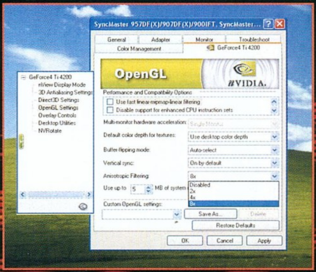
A TESZT. A tesztelést a szokásos szintetikus mérésekkel kezdtük, amihez ismét csak a 3DMark 2001-re esett a választásunk. A Radeon 9700 nyers teljesítményére a 8 pipeline-os felépítés szemmel láthatóan jó hatással volt: a csaknem 1,8 gigapixeles fill rate példátlanul magas érték, és 80%-kal magasabb a jelenlegi legerősebb GF4 eredményénél. Kétszeres multitextúrázás esetén a pixel fill rate elméletileg a felére csökken, viszont a kisebb memóriaterhelésnek köszönhető 2527 megatexeles eredménnyel a kártya igen közel kerül az elméleti maximális teljesítményéhez. A multitextúrázás során ugyanis a kártya a loopback használata miatt csak minden második órajelciklusban ír ki adatot a külső memóriába, háromszoros esetén pedig csak minden harmadikban, és így tovább.

A poligonszám mérésekor a Radeon előnye már nem ilyen magas a GeForce-hoz képest: a 20-30%-os fölény nem lebecsülendő ugyan, de az R300 elméletileg kétszeres számítási kapacitással rendelkezik. Ezt magyarázhatja a 4x AGP alacsony sávszélessége miatti szűk keresztmetszet,



> XBOX2?

Amint bizonyossá vált, hogy az ATi elragadta az Nvidiától a teljesítmény-koronát, kapásból megindult a találgatás, hogy a következő Microsoft játékkonzol vajon ennek köszönhetően nem AMD+ATi chipeket fog-e tartalmazni. A válasz igen egyszerű: ezt még maga az MS sem tudja, már csak azért sem, mert még mindig kábé négy év van hátra az Xbox2 megjelenéséig. A fontosabb ok pedig az, hogy – mint szinte minden más, a Microsofttal kapcsolatos kérdésben – a fő tényező ennek a döntésnek a meghozatalában a politika lesz. Már a különböző DirectX verziók specifikációi esetében is az volt a meghatározó, hogy az MS éppen kivel volt jóban; így alapozták például a DX8 pixel shadereket az Nvidia nem éppen tökéletes megoldására, és egy Xbox körüli vita miatt lett most az ATi hardvere a DX9 alapja. Az Xbox2 esetében tehát aligha a technológiai paraméterek alapján döntenek majd a beszállítókról, hanem az aktuális viszonyok függvényében – szóval most még teljesen felesleges bármiféle találgatás.

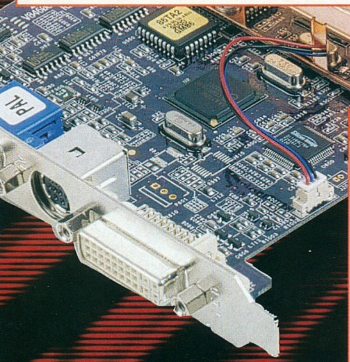


Hasonló a helyzet a Quake3 demo four esetében is: a Radeon előnye 1280-as felbontásban már kezd megmutatkozni, de ez a régi tesztprogram is inkább a CPU-nak jelent komolyabb terhelést, és nem a videokártyának. A D3D-t használó Commanche4 és az OpenGL-t használó Wolfenstein teszteredményei alapján két érdekes következtetést is levonhatunk. Alacsonyabb felbontásokban az Nvidia kártyák a gyorsabbak, ez hatékonyabb drivereket sejtet; a magasabb felbontásokra váltva pedig azt láthatjuk, hogy a Radeon 9700 eredményei alig csök-

> ANISOTROPIC FILTERING A MAFFIÁBAN



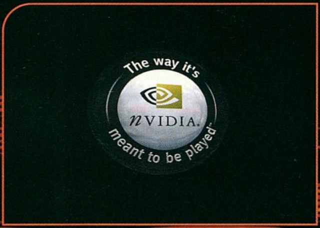


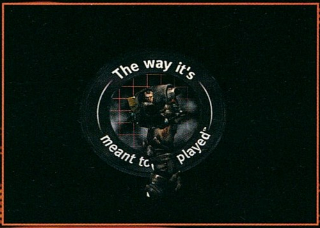


a driverek rosszabb hatékonysága, vagy akár a 3DMark 2001 Nvidia optimalizálása is – egyértelmű válasszal sajnos nem tudunk szolgálni.
A szintetikus tesztek eredményei alapján várható teljesítményfölény a 3DMark pontszámokon nem mutatkozik, a Radeon 9700 még 1600x1200-as felbontásban is csak 20%-os előnyre tud szert tenni. A csaknem másfél éves tesztprogram alighanem CPU-limitált ezeken a csúcskártyákon – szerencsére a MadOnion a DirectX 9.0 megjelenési időpontjára ígéri a következő verziót, nehogy véletlenül 3DMark nélkül maradjunk.

TULAJDONSÁGOK

	Radeon 9700 Pro	GeForce 4 Ti 4600
Gyártástechnológia	0,15 mikron	0,15 mikron
Tranzisztorszám	110 millió	63 millió
Chip órajel	325 MHz	300 MHz
Memóriabusz	256 bit DDR	128 bit DDR
Órajel	310 MHZ	325 MHz
Memória-sávszélesség	19,8 GB/sec	10 GB/sec
AGP	8x	4x
Pixel pipeline-ok száma	8	4
TMU-k száma	8	8
Textúra / menet	16	4
Fill rate	2600 Mpixel/sec	1200 Mpixel/sec
Fill rate / dual textúrázás	1300 Mpixel/sec	1200 Mpixel/sec
Vertex shaderek száma	4	2
Poligonszám	325 millió vertex/sec	150 millió vertex/sec
3DMark 2001 szintetikus tesztek		
1024x768x32		
Fill rate single	1766.6	1072
Fill rate multi	2527.6	2323
High poly 1 light	67.9	49.6
High poly 8 light	14.9	12.5









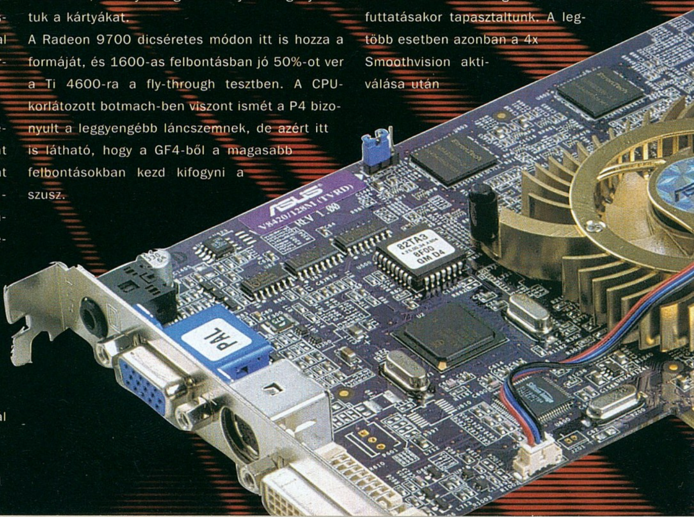




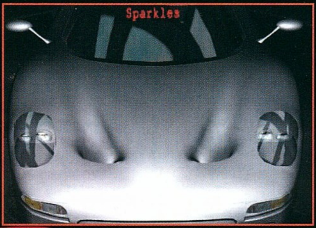
kenek, a tesztek tehát még 1600-as felbontás mellett is CPU-limitáltak ezen a kártyán.
Az első tesztprogram, amelyik végre a mai leggyorsabb videokártyáknak is komoly kihívást jelent, a már szintén nem új gyerek CodeCreatures benchmark. A még mindig látványos demó alaposan leterhel minden mai hardvert, ennek ellenére a Radeon képes volt még 1280-as felbontásban is 30 fps-t elérni. Ezáltal stabilan 50%-kal felülmúlja a GF4-et, és csaknem háromszor gyorsabbnak bizonyul a kistestvér 8500-asnál.

A következő alkalmazás az épp a tesztünk kezdetén aranylemezre került Unreal Tournament 2003. Shoebaronnal nagyon vártuk már, így hát nem kis várakozással izzítottuk be a tesztgépen - és a game teljesítette is a várakozásainkat. A játékrovatban már biztos kellő mennyiségű dicséretet olvashattatok a grafikáról, de azért muszáj nekünk is lelkendeznünk kicsit, az UT ugyanis tényleg elképesztően néz ki! A textúrák felbontását a már amúgy is korrekt demóhoz képest a kétszeresére növelték, az eddig megszokott poligonszám sokszorosának köszönhetően pedig a pályák mérete és összetettsége is elképesztő. A program használ egyszerűbb shadereket is, ezek azonban már egy GF2-esen is tökéletesen működnek – az egyetlen különleges követelmény a cube enviroment mapping, amelyet csak egyes régebbi kártyák (Kyro II, Voodoo5) nem támogatnak. Különösen nagy örömünkre szolgált a beépített remek tesztüzemmód, amellyel végre komolyan meghajthattuk a kártyákat.
A Radeon 9700 dicséretes módon itt is hozza a formáját, és 1600-as felbontásban jó 50%-ot ver a Ti 4600-ra a fly-through tesztben. A CPU-korlátozott botmach-ben viszont ismét a P4 bizonyult a leggyengébb láncszemnek, de azért itt is látható, hogy a GF4-ből a magasabb felbontásokban kezd kifogyni a szusz.

FSAA, ANISO, KÉPMINŐSÉG. Az R300 FSAA képességeinek vizsgálata közben csakhamar feltűnt, hogy a kártya még 1600-as felbontás és 4x antialiasing használata mellett is egész jól teljesít. A gyakorlati tesztek ezt látványosan igazolták is, komoly lassulást csak a CodeCreatures és az UT2003 extrém magas felbontásokban futtatásakor tapasztaltunk. A legtöbb esetben azonban a 4x Smoothvision aktiválása után









az eddig megszokott 75-50% helyett mindössze 20-35%-os teljesítménycsökkenést mértünk. Ez egészen rendkívülinek mondható, különösen annak fényében, hogy a GF4 általában ezeknek az fps értékeknek jó, ha a felét képes produkálni. Felhívnánk még a figyelmet arra az érdekességre is, hogy a kártya minden esetben gyorsabbnak bizonyult 1024-es felbontás és 4x antialiasing használata mellett, mint 1600x1200-ban – a képminőség javítására tehát itt már nem a felbontás emelése a hatékonyabb módszer. Az egyetlen apró gondot az jelenti, hogy a multisampling eljárás pixelenként csak egy textúramintával dolgozik, így az átlátszó textúrákban található éleket nem tudja elsimítani; az autónk lökhárítója a Maffiában jó példa erre. Ezeket a részleteket azonban idővel poligonokból fogják kidolgozni a mostani trükkök helyett, így a módszer hosszabb távon aligha okoz majd gondot; ráadásul az ATi egy későbbi driverfrissítésben engedélyezni fogja a (teljesítményigényesebb) supersamplinget használó FSAA-t is.



A másik fontos képminőség-javító feature, az anisotropic filtering megvalósításában is csak dicsérni tudjuk a Radeont. Egyedül az extrém esetnek számító CodeCreatures tesztben mértünk komoly teljesítménycsökkenést, a legtöbb játékprogramban azonban általában legfeljebb 10-20% sebességveszteséget tapasztaltunk. Fontos tudni még, hogy az esetek többségében az FSAA és az anisotropic filtering egyidejű aktiválásakor a két teljesítménycsökkentő hatás nem adódik össze, ezért az előbbit nem érdemes önmagában használni.

A méréseken kívül jó néhány más program mindennapi használatával is leteszteltük a kártyát, és az általános benyomásaink igen kedvezők voltak. A képminőség minden esetben kiválónak bizonyult, a monitoron látható kép éles volt és stabil. A Radeon 8500 első tesztelésével ellentétben most csak elvétve találkoztunk kisebb bugokkal, kifagyásra pedig egyszer sem volt példa.

KONKLÚZIÓ. A Radeon 9700 nemcsak az ATi eddigi legnagyobb dobása, de úgy általában is az egyik legjobb videokártya, amelyhez szerencsénk volt. Képességei megfelelnek a még meg sem jelent DirectX 9.0 elvárásainak is, tehát az elkövetkezendő 2-3 évben aligha akad majd olyan játék, amelyik ne futna rajta. Az más kérdés, hogy az ilyen magas igényeket támasztó alkalmazásokra aligha-nem pontosan ennyi ideig kell majd várnunk... Kiegyensúlyozott felépítésének köszönhetően az R300 minden körülmények között remek teljesítményt nyújt a mai játékokban, különös tekintettel az FSAA és az anisotropic filtering aktiválására. John Carmack korábbi nyilatkozatainak köszönhetően azt is tudhatjuk, hogy az új Radeon a Doom3 futtatására is remekül megfelel; a hatnyolcszoros multitextúrázás és a textúrázás nélküli (stencil bufferes) fillezés közötti váltogatás nem igazán viseli meg. A magunk részéről maximálisan elégedettek vagyunk az ATi ama megközelítésével is, hogy a kártya egyszerre rendelkezik azonnal kihasználható és jövőbiztos képességekkel is. Kijelenthetjük tehát, hogy hosszú évek után először nem Nvidia gyártmányú a piacon kapható legjobb videokártya – azaz sor került a GeForce-ok trónfosztására.

Igazából az egyetlen negatívum a kártya kapcsán az ára, de hangsúlyoznunk kell, hogy az ATi itt is kitett magáért: az R9700 jóval olcsóbban vásárolható meg, mint amennyibe piacra dobásakor a GF4 Ti 4600 került. Ennek köszönhetően már most is nyugodtan ajánlhatjuk minden olyan olvasónak, aki megengedheti magának – ezt a vásárt aligha fogja megbánni.

A laposabb pénztárcával rendelkezőknek sem kell azonban elkeseredniük. Először is, az új király érkezésének következtében komoly áresés indul majd be a videokártyák piacán, a GF4 sorozat minden tagjának ára gyors ütemben csökken majd ötvenezer forint alá. Ilyen áron egy 128 megás Ti 4600 már igen jó vételnek mondható, de ha nem sürgős a vásárlás, akkor a magunk részéről egyelőre mégis a kivárást javasolnánk. Az ATi ugyanis még nem végzett az új videokártyák bejelentésével: a csökkentett órajelű egyszerű Radeon 9700-asok után ugyanis hamarosan megérkeznek majd a 9500-asok. Ezek konkrét paramétereit az ATi természetesen az utolsó pillanatig hétpecsétes titokként kezeli, így pillanatnyilag mi sem tudunk pontos információkkal szolgálni.

A legvalószínűbb az, hogy felére csökkentik a memóriabusz szélességét és esetleg a pixel pipeline-ok számát is, tehát a kis R300-asok alighanem valahol a Ti 4200 és 4600 szintjén fognak teljesíteni – leszámítva az FSAA és az anisotropic filtering használatát, ezekben az esetekben ugyanis szinte biztosan jobbak lesznek. Már csak a versenyképes ár hiányzik tehát ahhoz, hogy biztos befutót hirdessünk az év végére; az Nvidia új chipjének, az NV30-nak a szénája ugyanis még mindig igen rosszul áll. Ez azonban már más téma, és csak a november végi hivatalos bejelentés után érdemes visszatérni rá.

Addig pedig itt van az új etalon, a Radeon 9700, és az ATi méltán lehet büszke rá.

■ **SHOEBARON & LAA-YOSH**

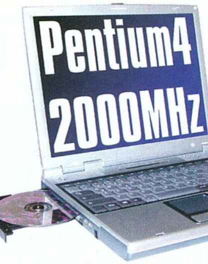
Köszönet a Mycomnak (204-5444) a tesztkonfigurációért és az Asus kártyákért, továbbá a MagiCompnak (215-36-95) az Ati Radeon 9700 Próért.

Az összehasonlításban az alábbi termékeket szerepeltettük (zárójelben találhatjátok a becsült bruttó kiskereskedelmi árakat): Ati Radeon 8500 (már nincs forgalomban), Ati Radeon 9700 Pro (116 ezer Forint), Asus V8420 Delux (70 ezer Forint), Asus V8460 Ultra Delux (99 ezer Forint).

WEBSHOX Plus Per4mance

WEBSHOX Per4mance

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! Pentium4 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!



- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyuzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **289.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **329.900 Ft**



BOMBA ÁR!

- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- SiS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal
- Windows billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **259.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **289.900 Ft**

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

139.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

189.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez **94.900 Ft**

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD író
- 60GB merevlemez **119.900 Ft**

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merev lemez
- 256 DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA port
- 3x USB, PS2 port
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

399.900 Ft

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!
Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. Kristálytiszta 17" TFT kijelző, GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD Combo meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár idodai munkára minden szempontból tökéletes választás!



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu   Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Laza

HOMOK A GÉPEZETBEN



FÓKUSZBAN A STAR TREK

Antianyag, átlátszó alumínium, digitális asszisztensek, féregjáratok, holográfia, komputerek hangvezérlése, kvantumfizika, nanotechnológia, teleportálás, vezeték nélküli kommunikáció, virtuális valóság – szinte végtelen azoknak a témáknak a sora, amelyeket (legalábbis a tengerentúlon) a több mint három évtizedes múltra visszatekintő Star Trek mozifilmek és tévésorozatok emeltek be a köztudatba. Sőt, a legelőremutatóbb tudományos áttörések népszerűsítése mellett Gene Rodenberry sajátos kis univerzuma számos valódi invencióhoz jelentett és jelent inspirációt: hogy ez mennyire így van, arra álljon itt tanúbizonyságul három olyan találmányról szóló hír, amelyhez kimondva-kimondatlanul a Star Trek szolgáltatta az alapötletet, és amelyek láttán talán még maga Mr. Spock is megjegyezné a rá jellemző kimért hangon, hogy „Figyelemre méltó".

Mindezek túl, tudományos-technológiai rovatunk sokadszori megújulásának jegyében egyúttal komoly változtatásokat is eszközöltünk az eddigi struktúrában: a rovat gerincét alkotó, részletesen kifejtett témák mellett ezúttal rövidebb, ám remélhetőleg nem kevésbé érdekes hírekkel is szolgálunk ezáltal jelentősen emelve az olvasókra zúdított információ mennyiségét.

Sőt, eme elítélendő szokásunkat a jövőben is igyekszünk megtartani, vagyis ez időtől kezdve számonként 5-10 "villámhír" feltűnése is várható, mintegy a 2-3 fókuszált témájú írást kiegészítendő. Most pedig már tényleg nincs más hátra, mint hogy kövessük a tudomány pionírjait "oda, hol annak előtte még senki sem járt".

ÁTLÁTSZÓ ALUMÍNIUM – SCOTTY UTÁN SZABADON. "Itt még mindig polimereket használnak?" – méltatlankodott Scotty a Star Trek IV. epizódjában. Bizonyára sokak emlékezetében él az "Út hazafelé" ama jelenete, amikor az Enterprise űrhajó váratlanul a 80-as évek San Franciscójába csöppent főgépésze számos lekicsinylő megjegyzés után az "átlátszó alumínium" terveivel sokkolja egy plexiüveg-gyár mérnökeit. Nem tudom, hogy a német Fraunhofer Intézet tudósainak súgott-e valaki a XXIII. századból, mindenesetre az ott dolgozó kutatók olyan matériával álltak elő, amely tulajdonságait tekintve igencsak hasonlatos a fent említett átlátszó alumíniumhoz. Az új anyag fémes karakterisztikái mellett megfelelő vastagságúra vágva a rá eső fény több mint 50 százalékát átengedi – mindezt minimális torzítás kíséretében. Habár külsőleg nem sok különbözteti meg az üvegtől, az átlátszó alumínium mégsem különösebben törékeny: ellenálló képessége az edzett acélénak nagyjából háromszorosa... Mindez azt jelenti, hogy egy ebből a matériából készített, alig 0,8 mm vastag lemezlap minden gond nélkül képes ellenállni a napjainkban leggyakrabban használt lőfegyverekből leadott lövéseknek.



Riker parancsnok teleportál...



...és akcióban napjaink tudósai



Akinek mindezt köszönhetjük, Scotty...

A kedvező tulajdonságok hátterében az áll, hogy az új anyagot *μ*m-nél kisebb kerámia mikrostruktúrákból hozzák létre, így az alkotóelemek kicsiny mérete és sűrűsége nemcsak részleges átlátszóságot, hanem egyúttal hihetetlen keménységet is garantál (nem, nem tévedés, amikor "kerámia mikrostruktúrákról" van szó, az átlátszó alumínium ugyanis valójában olyan alumínium oxid, amely legalább annyira kerámia, mint fém). Mivel a matéria örökölte a hagyományos alumínium kiváló alakíthatóságát, egy, csak kismértékben módosított előállítási eljárással lemezek, tömbök, sőt akár komplex formák is létrehozhatók belőle.

A dolgok megszokottnak mondható menete szerint először természetesen a katonai alkalmazás lehetősége merült fel, hiszen ez az anyag több mint alkalmasnak tűnik arra, hogy pl. pilótasisakok és páncélablakok alapanyagául szolgáljon. Sőt, lelki szemeim előtt máris körvonalazódnak azok az idők, amikor egész pilótafülkék és lövegtornyok készülnek majd ebből a különleges alumíniumoxidból, és ki tudja, egyszer talán a civil életben is megtapasztalhatjuk azt, hogy milyen érzés átlátszó járműben utazni...

Jean-Luc Picard kapitány, mellén a jövő Star Trek-féle kommunikátorával...



...és az alig 4,2" hosszú és 1,4" széles Vocera Communications Badge (valóságos méret!)

SIKERES TELEPORTÁLÁSI KÍSÉRLET AUSZTRÁLIÁBAN – KVANTUMIZÁLJUNK LÉZERSUGARAT! Az ide-oda cikázó fézernyalábok és a megsemmisítő erejű kvantumtorpedók mellett a Star Trek filmek leghatásosabb fény- és hangeffektusait, és persze „leggyilkosabb" technológiáját kétségkívül az ott elképzelt teleportálási eszközök vonultatják fel (érdekes megfigyelni, hogy e téren mindegyik faj saját technológiával rendelkezik, vagyis az anyagátvitel sebessége és az azt kísérő jelenségek is sokban különböznek). Kétségkívül még hosszú út áll előttünk, amíg az illusztrációul szol-

> KIHALNAK A SZŐKÉK?

Az elsőre talán humorosnak ható kérdés egyesek szerint valójában a végzet sötét árnyát hordozza magában – legalábbis ha valóra válik azoknak a német tudósoknak az előrejelzése, akik 200 éven belül a szőkék teljes kihalását valószínűsítik. A (szerintem teljességgel idióta) teutonok meghökkentő állításukat arra alapozzák, hogy a szőkeséget eredményező gén az ún. recesszív típusúakhoz tartozik, vagyis örökölni csak akkor lehet, ha azt mindkét szülő magában hordozza.

Másik érvük szerint a férfiak előnyben részesítik a festett szőkéket a természetes szőszikhez képest, vagyis utóbbiak esélye egy jó partira lényegesen alacsonyabb.

Személy szerint egyik állítást sem tartom túlságosan hihetőnek: egyrészt a germán-skandináv génállomány valószínűleg még hosszú-hosszú időre biztosítja az utánpótlást, másrészt a róluk szóló vicceken túl semmi jele a szőkék negatív diszkriminációjának.

Mindenesetre megígérem, hogy ha az elkövetkezendő időben a szőszik számának drámai mértékű csökkenését vélem tapasztalni, azonnal hibernáltatom magam néhány szigorúan természetes szőke barátnőm társaságában, hogy aztán évszázadok múltán felébredve súlyos pénzeket keressek a futtatásukkal.



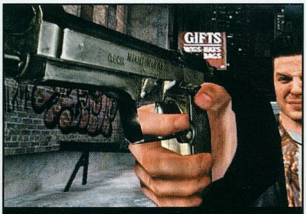
A veszélyeztetett faj egyik példánya



...és a valódi „átlátszó alumínium".

> "IT'S BULLET TIME"

Az Egyesült Államok Szabadalmi Hivatalában nemrégiben egy olyan „teljességgel integrált kompakt digitális kamera" szabadalma került bejegyzésre, amely egy távcsőre, vagy egy kézifegyverre szerelve azok mechanikájának segítségével (pl. egy pisztoly ravaszának meghúzásával) aktiválható. A kamera nem kevesebb, mint 30 kép/másodperces sebességgel képes a látottak digitális memóriájába történő rögzítésére. A feltaláló, a New York-i illetőségű Terry Gordon véleménye szerint az eszköz rendkívül jó szolgálatot tehet azokban az esetekben, amikor pl. hatósági személyek fegyverhasználatának jogosságát vizsgálják, de sokat profitálhatnak a sportlövők is, amikor a felvételt visszanézve kiértékelhetik saját teljesítményüket. A kiegészítő egység természetesen könnyedén le is szerelhető a fegyverről - ilyenkor hagyományos digitális kameraként teljesíthet szolgálatot.



Max pisztolyán jól láthatóan nincs digitális kamera



gáló képen látható Riker parancsnok mintájára az egyszerű, „Energiát!" parancs kiadásával pillanatok alatt felsugározhatjuk magunkat orbitális pályán türelmesen várakozó űrhajónk fedélzetére, ám vigaszul szolgálhat, hogy a tudomány már megtette az első biztató lépéseket. A főszereplők ezúttal az Ausztrál Nemzeti Egyetem kutatói voltak, akik egy bizonyos Ping Koy Lam nevezetű úriember vezetésével sikeresen teleportáltak egy kódolt üzenetet tartalmazó lézersugarat egyik pozícióból a másikba.

Az Australian IT magazinban publikált cikk állítása szerint a tudósok előbb egy rádiójelet kódoltak egy lézersugárba a laboratórium egyik végében, majd ún. „kvantum-csapdába" ejtették azt, aminek során a lézersugár teljességgel megsemmisült. A kódolt rádiójel azonban túlélte az őt hordozó, időközben „kvantumizált" lézersugár „halálát", így a kutatók nemcsak arra voltak képesek, hogy a laboratórium másik végében, nagyjából egyméternyi távolságban vegyék azt, hanem arra is, hogy segítségével újraalkossák az eredeti lézersugarat! Érdekesség, hogy a folyamat, melynek során a lézersugár az egyik helyen megszűnt létezni, majd a másik helyen újjászületett (vagyis bizonyos értelemben a kiindulási és érkezési pozíció közötti távolságot a nélkül tette meg, hogy a szó hagyományos értelmében véve utazott volna) a másodperc milliárdod része alatt ment végbe.

Ahogy azt dr. Lam megfogalmazta: *„Amit itt demonstráltunk, az nem más, mint hogy képesek vagyunk arra, hogy előbb egyidejűleg megsemmisítsünk többmilliárdnyi fotont, majd újraalkossuk őket egy másik helyen."*

Joggal vetődhet fel a kérdés, hogy mi is a láthatóan azért még gyerekcipőben járó eljárás gyakorlati jelentősége. Nos, a teleportálási technológia már ebben a kezdeti stádiumban is olyan alkalmazási területek felé nyitja meg a kaput, mint pl. a soha nem látott biztonságú vezeték nélküli kommunikáció: képzeljünk egy olyan kódolt üzenetet, amelyik a távolság valódi megtétele nélkül (vagyis a mai eszközökkel lehallgathatatlanul), közvetlenül materializálódik a címzettnél... Habár a komplex organikus struktúrák, így az emberek biztonságos teleportálása még a lelkes, és találmányuk sikerében felettébb bizakodó feltalálók szerint is odébb van, joggal bízhatunk abban, hogy az első ilyen eszközök megjelenéséig mégsem kell teljességgel kitöltenünk a Star Trek által valószínűsített, felettébb hosszú (200 éves) várakozási időt...

> INVENCIÓZUS HELVÉTEK

A Svájci Szövetségi Technológiai Hivatal tudósai egy olyan "okos" bútor prototípusát készítettek el, amely aktívan segíti saját összeszerelését. A kutatók mindehhez a lapos panelekbol felépülo elemes bútorok profétájának számító svéd gyártó, az IKEA egyik modelljét vették alapul, amelynek csatlakozási felületeire aztán olcsó mikroprocesszorokat rögzítettek. A mikroprocesszorok olyan, saját akkumulátorral rendelkezo jelfeldolgozó egységnek küldik adataikat, amely képes azok egymáshoz viszonyított helyzetének meghatározására. Az így kapott adatokat aztán a központi egység egy vezeték nélküli hálózati összeköttetés segítségével egy komputer felé továbbítja, amely egy speciális alkalmazás révén egyfajta 3D-s "térképet" hoz létre azokból. Ezen jól nyomon követheto az, hogy a bútornak pontosan hogyan is kellene kinéznie, sot, amennyiben az összeszerelésbe valahol hiba csúszott volna, az alkalmazás figyelmezteto üzenet is megjelenít - pontosan lokalizálva a nem megfelelo összeszerelési pontot. Ugyanide kapcsolódó hír, hogy eme mikroprocesszor technológia segítésével a derék svájciak egy olyan fűrészt is kifejlesztettek, amely a fűrészlap feszességét képes ily módon optimalizálni.



Az utolsó mikroprocesszor nélküli bútorok egyike

WI-FI KOMMUNIKÁTOR – PICARD KAPITÁNY KEDVENC MÜTYÜRJE. A mobiltelefónia jelenlegi korszakából visszatekintve leginkább a mosolykeltő jelzővel lehet illetni azokat a kommunikátorokat, amelyek az első Star Trek sorozatok szereplőinek kezében tűntek fel. A Next Generation adatátviteli technológiája már jelentős fejlődést tükröz ezekhez a kezdeti időkhöz képest: Picard kapitánynak már elegendő volt az egyenruháján található kitűzőt megérintenie, majd önmaga és a célszemély nevét elmondania, hogy létrejöjjön a kétirányú kapcsolat. Saját bevallásuk szerint eme hi-tech eszköz ihlette meg a cupertinói (Kalifornia) székhelyű Vocera Communications kutatóit is, akik a mostanság egyre népszerűbbé váló 802.11b szabvány szerinti vezeték nélküli adatátviteli technológiára alapozva fejlesztették ki a maguk hasonló megoldását. Ez a Wi-Fi standardnak is megfelelő kommunikátor a Star Trekben látottakhoz hasonlóan gombnyomással, ill. a felhasználó hangjával aktiválható, ezt követően pedig máris szabadon társaloghatunk bárkivel azok közül, akik hozzánk hasonlóan egy-egy ilyen berendezés boldog tulajdonosai (és persze hatótávolságon belül tartózkodnak).

„A célunk a kezdetektől fogva az volt, hogy egy mindenki számára egyszerűen és könnyedén használható eszközt alkossunk meg" – mondotta Rob Darrow, a Vocera termékmenedzsmentért felelős igazgatója. Hogy a kitűzött célnak mennyire jól sikerült megfelelni, arra többek közt jó bizonyság a hivatalosan Vocera Communication Badge névre hallgató kommunikátor súlya és mérete is: az alig 50 grammot nyomó berendezés hosszúsága mindössze kb. 10 cm, míg szélessége pedig csak kicsivel több, mint 3 cm.

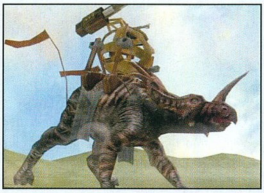
> ÁRULKODÓ TEKINTETEK

Kanadában nemrégiben arra irányuló elképzeléseket hoztak nyilvánosságra, hogy a torontói és vancouveri repülőtereken írisz-szkennelésen alapuló azonosító rendszereket állítanak üzembe – egyelőre kísérleti jelleggel. A 2003 márciusában startoló projektnek köszönhetően az utasok mentesülhetnek az útlevél- és vámellenőrzések terén megszokottnak mondható hosszú várakozási idő alól. Az előzetes tervek szerint az észak-amerikai ország kezdetben csak gyakran utazó, önmagukat önkéntes alapon regisztráló állampolgárai számára engedélyezné a CANPASS rendszer használatát, ám a későbbiekben a Kanadával vízummentességet élvező államok (különös tekintettel az Egyesült Államokra) lakóira is kiterjesztené azt. Az adatbázisba történő regisztráció költsége 50 dollár, továbbá a jelentkezőknek tüzetes biztonsági ellenőrzésen is át kell esniük.



Csak remélni lehet, hogy a valódi írisz-szkennelés nem lesz ennyire fájdalmas

> NEVE? TUROK...







Ebben az intelligens akciójáték-sorozatban ilyesfajta, genetikailag turbózott szuperhüllők törnek szegény hősünk életére

A rajongóknak valószínűleg már nem újdonság, nem is egészen idevágó téma, ám a csendes többség számára mégis érdekes hír lehet, hogy a többek közt a Turok sorozatot jegyző angol szoftverfejlesztő cég, az Acclaim 800 dolláros jutalmat helyezett kilátásba ama személyek számára, akik nevüket hivatalosan is a virtuális szuperhős nevére változtatják.

Habár az érdeklődés óriási volt, végül csak öt kiválasztott részesülhetett abban a „szerencsében", hogy mostantól hivatalos okmányaiban a Turok állhasson a „Neve" kategória alatt.

Arról sajnos nem szól a hír, hogy az Acclaim a fenti összegért a „Származása" (amerikai őslakos) ill. a „Foglalkozása" (időutazó dinóvadász) kategória frissítését is megkívánta-e – az emberiség üdve érdekében reménykedjünk benne, hogy a válasz nemleges.

A lithium-ion akkumulátorról üzemelő Badge-ről kezdeményezett hívásokat a cég PBX rendszere irányítja a lokális vagy távolsági telefonhálózatba. A berendezés az integrált mikrofonon és hangszórón túl egy olyan LCD is tartalmaz, amelyik nemcsak a hívó ID-jének kijelzésére, hanem rövid szöveges üzenetek megjelenítésére is alkalmas (a személyi hívók hihetetlen tengerentúli népszerűsége miatt ez arrafelé már-már alapkövetelménynek számít).

A már említett híváskezdeményező gomb mellett a kommunikátoron egy másik, kettős feladatot ellátó gomb is található: egyszeri megnyomásra hívásvárakoztató gombként funkcionál, míg kétszeri megnyomásra az ún. DND (Do not Disturb – Ne Zavarj) híváslétiltó szolgáltatás válik aktívvá. Végezetül a Badge-en egy olyan 2,5 mm-es jackcsatlakozó is feltűnik, ahová a mobiltelefonok esetében már megszokott headsetet csatlakoztathatjuk.
„Olyan kissúlyú eszközt próbáltunk létrehozni, amely ténylegesen is viselhető" – osztotta tovább az észt Darrow. „Számos különböző csatoló mechanizmust is kikísérleteztünk, amelyek segítségével a kommunikátort tetszés szerint a nyak körül, vagy egy csipesszel a zsebhez csíptetve lehet viselni. Sőt, egy olyan univerzális csipesz is szerepel a kínálatunkban, amelyhez további elemek is csatlakoztathatók, tehát miután a felhasználó felrakta (a Badge-et), akár nyugodtan el is feledkezhet róla, „szabad kezet kap" bármilyen más cselekvéshez."
A rendszer működéséhet természetesen megfelelő szoftvert és háttér-infrastruktúrát is igényel: előbbit a gyártó saját fejlesztésű Vocera Server Software programja, utóbbit egy Windows 2000 operációs rendszert futtató komputer szolgáltatja. A web-alapú, konfigurálható szerver szoftver a kapcsolatokat és a felhasználókat menedzselő segédeszközökön túl azt a Nuance 8.0 alkalmazást is tartalmazza, amely a tényleges hangfelismerést és az az alapján történő parancskiadást is végzi.

A korlátozott hatótávolság következtében a Vocera Communication Badge egyelőre csak zárt környezetekben (pl. egészségügyi intézmények, raktárak és áruházak) való használatra ajánlott, ám nincs kétségem a felől, hogy a technológia fejlődésével majdan a felhasználók szélesebb köre is felfedezi magának ezt az ötletes szerkezetet. ■ **JOSHUA**

> AZ UT 2003 DEMÓ TÖRTÉNELMET ÍRT



Ha hihetünk ama weboldalak statisztikáinak, amelyeken a hivatalos premier időpontjától, vagyis szeptember 13-tól kezdve elérhető volt az Unreal Tournament 2003 demója, akkor az Atari üdvöskéjét szeptember 18-áig, vagyis nem egészen hat nap alatt közel 1,2 millióan töltötték le.

A globális Internet "Forgalmi Index", amely a világháló mindenkori sebességét hivatott monitorozni, jelentős csökkenést jelzett a fenti napokra vonatkozóan – pontosabban szólva az Internet sebessége lényegében megfeleződött!

Mindezen nem is csodálkozhatunk, hiszen rövid számolás után magunk is rájöhetünk, hogy a közel 100 MB-os demó több mint egymilliószori letöltése nagyjából 120 000 000 MB-nyi, vagyis 120 000 terabájtnyi, ill. 120 petabájtnyi (!) adatforgalmat eredményezett. Összehasonlításképp: ez nemcsak óriási sávszélességet, hanem a felhasználók részéről több háttértár-kapacitást is igényelt, mint amennyit a világ legnagyobb nagyvállalati -adattároló-gyártója egy évben értékesít...



Reméljük, megérte...

SZABVÁNYOK ÚTVESZTŐJÉBEN: DVD

DVD-RAM. A DVD-RAM az egyik legérdekesebb hajtása a „DVD" előtaggal illetett optikai adattárolók családjának. Valójában nem lenne szabad DVD-nek nevezni, hiszen a DVD-ROM olvasók legtöbbje képtelen az olvasására, és asztali DVD-Video lejátszók sem támogatják, de a 120 mm-es adathordozó és a nagy (a többi írható DVD szabványhoz hasonló) kapacitás már elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy egyfajta DVD-nek titulálhassuk. Adattárolási elve inkább a DVD-RW és DVD+RW lemezekhez, azaz az újraírható DVD korongokhoz áll közelebb, hiszen a DVD-RAM is egyfajta törölhető, újraírható DVD lemez. Fizikai és logikai adatszervezése azonban nagymértékben eltér a „sima" újraírható DVD lemezekétől. A DVD-RAM lemez ugyanis gyárilag jóval több, előre rögzített (formázott) információt tartalmaz. Adatszektorai diszkréten elkülöníthetők egymástól, és ennek következtében ezek nem szekvenciális elérése is rugalmasabb és (elvileg) gyorsabb. Adattárolási módja biztonságosabb, mint az egyéb írható DVD lemezeké, hiszen írás közben azonnali visszaellenőrzéssel dolgozik, tehát minden egyes felírt (felülírt) szektor tartalma rögvest ellenőrzésre kerülhet, hogy a felhasználó, illetve az írást végző szoftver biztos lehessen az adatok valós rögzítésében. A DVD-RAM felhasználási területe ezért alapvetően nem az otthoni, kis adatmennyiségeket megmozgató, kis volumenű, vagy multimédiás adatrögzítés, hanem sokkal inkább az ipari méretű archiválás. Az akár több tucat DVD-RAM meghajtót tartalmazó DVD-RAM jukebox szerverek bankokban, hivatalokban jutnak fontos szerephez, ahol a szigorú archiválási kötelezettség igen nagy mennyiségű adat biztonságos mentését követeli meg, de mindezt rugalmas skálázhatósággal, megbízható visszakeresési paraméterekkel. Otthoni célokra is megpróbálták népszerűsíteni, de kerek-perec elmondható, hogy ilyen célokra nem vált be. Főleg a Matsushita (Panasonic) által gyártott modellek tűnhetnek ismerősnek, elvétve még ma is találkozhatunk néhány ilyen DVD-RAM meghajtóval a boltok polcain (Creative márkanév alatt). A DVD-RAM némelyik változata nem pucér lemezként, hanem műanyag kazettában kerül forgalomba, erre a lemez kímélése miatt van (volt) szükség a formátum fejlesztői szerint. A DVD-RAM nem tör sem a DVD-R(W) sem a DVD+R(W) babérjaira, speciális felhasználási területe miatt megvan a saját piaca, bár azokban az ipari szegmensekben, ahol valóban óriási adatmennyiségeket kell megmozgatni, archiválni rövid idő alatt, még mindig semmi keresnivalója a jelenlegi optikai adattárolóknak (talán majd a 20 GB kapacitással rendelkező, következő generációs DVD lemezek szerepet kaphatnak ilyen feladatokban is). Az eddig elmondottakból kiderül, hogy otthoni felhasználásra meglehetősen értelmetlen lenne DVD-RAM meghajtót venni, hiszen megírt lemezeink jó eséllyel egyetlen ismerősünknél sem lesznek majd lejátszhatók (a DVD-ROM meghajtók igen csekély százaléka képes csak az olvasására), és a formátum ilyen szintű támogatása, továbbfejlesztése erősen kérdéses.

DVD-(R)W VAGY DVD+(R)W? A jelenleg kapható két rivális írható DVD-szabvány versenye, közös jelenléte számtalan – DVD-íróra pályázó - felhasználót elbizonytalanít. Nem csodáljuk. A lemezek kapacitása megegyezik, az írási sebességek úgyszintén nem sokban különböznek – mintha ugyanaz lenne a kétféle rendszer, de mégsem. Mi is az alapvető különbség a DVD-R(W) és a DVD+R(W) között? Az adatrögzítés elve és logikai szervezése ugyanaz – ennek így is kell lennie, hiszen mindkét rendszer a gyárilag préselt DVD-ROM és DVD-Video lemezeknek megfelelő, de otthon elkészíthető korongok készítését teszi lehetővé, több-kevesebb sikerrel. Mindkét rendszer vörös lézerrel, hasonló fizikai paraméterekkel rögzíti az adatokat. A megírt lemezek olvashatósága, kompatibilitási foka azonban különbözik, tehát a két szabvány mégsem ugyanaz. Ha a két rendszer minden tekintetben egyforma lenne, nem lenne szükség külön DVD-R(W) és DVD+R(W) írókra, és a lemezek csereszabatosak lennének a két formátum írói között. Sajnos nem ez a helyzet, DVD-R(W) lemezt nem írhatunk meg DVD+R(W) íróban, és fordítva sem működik. Ha az írható és újraírható DVD rendszerek alapvető céljának azt neveztük meg, hogy a gyárilag préselt korongok fizikai paramétereihez a lehető legjobban „hasonlító" lemezt írhassunk otthoni körülmények között, akkor a DVD+R(W) vitathatatlanul fejlettebb szabványnak nevezhető. Mint azt a cikk előző részében (a Guru Gamer múlt havi számában) megemlítettük, a DVD+R(W) lemezek ugyanazokkal az optikai paraméterekkel rendelkeznek, mint a préselt lemezek. Ennek ellenére a DVD+R(W) szabvány kompatibilitása nem sokkal jobb, mint a DVD-R(W) rendszeré, ugyanis ez utóbbi ugyan némileg eltérő optikai tulajdonságokkal bír a gyári lemezekhez hasonlítva, de direkt támogatása a DVD Konzorcium jóvoltából már számos lejátszóban, meghajtóban megtalálható. Nemrégiben érdekes esemény történt: A Pioneer megbízott egy független céget, hogy végezzen kompatibilitási teszteket a DVD-R(W) és DVD+R(W) írókkal, lemezekkel. A Pioneer természetesen azt várta a vizsgálatoktól, hogy bebizonyosodik az általa favorizált DVD-R(W) előnye. Nem így történt. A tesztsorozat szerint a DVD+R(W) kicsivel jobban szerepelt. A Pioneer kecses huszárvágással reagált a kissé kínos eredményre: pár nappal később ismertette saját teszteredményeit (amelyek természetesen a DVD-R(W) elsőségét hozták ki eredményül), és élesen bírálta az általa korábban megbízott céget mintegy megkérdőjelezve az elvégzett tesztsorozat és publikált eredmények korrektségét. A tesztekből levonható legfontosabb tanulság azonban mégsem az, hogy melyik szabvány jobb és mennyivel. Sokkal inkább megdöbbentő az a tény, miszerint a legjobb kompatibilitási eredményt felmutató DVD+R lemez is csak az asztali lejátszók és DVD-ROM meghajtók 76%-ban volt olvasható. Hozzá kell tennünk, hogy az újabb eszközök minden valószínűség szerint mind a DVD-R(W), mind a DVD+R(W) korongokat felismerik, de egy átfogó, hiteles vizsgálatnak ki kellett terjednie a már forgalomba került, régebbi termékek tesztelésére is, hiszen nem mindenki engedheti meg magának a legújabb, legjobb DVD-ROM meghajtók és főleg asztali készülékek megvételét. Mielőtt megpróbálná valaki a két említett tesztet valamilyen szinten összehasonlítani, inkább szólok: semmi értelme. Az említett két vizsgálat olyannyira eltérő módon és különböző szempontok alapján zajlott, hogy nem lehet statisztikai összefüggéseket keresni közöttük. A feltételek, a felhasznált eszközök és a tesztelés módozata alapvetően különbözött, így nincs is értelme összevetni az eredményeket. Okosabbak így megint nem lettünk, de egy dologban

DVD VIDEO/RW

DVD VIDEO/R/RW

RW DVD+ReWritable

még biztosabbak lehetünk: ki kell próbálnunk (vagy ki kell derítenünk), hogy jelenlegi olvasónk, lejátszónk melyik írható formátumot olvassa (vagy melyiket olvassa jobban), és ennek ismeretében döntsünk a két írható rendszer között.

MENNYI AZ ANNYI? Az írható DVD lemezeken azt olvashatjuk, hogy 4,7 GB adat tárolására és 120 percnyi videó rögzítésére alkalmasak. Előbbi értelmezése tiszta sor (habár a méret megadása a merevlemezekéhez hasonló módon kissé csalfa, valójában 4,38 GB-ról van szó), azonban a 120 perc kitétel sokakat megzavarhat. Tudni kell, hogy ez csak ajánlott érték. Az asztali DVD-Video rekorderek legjobb minőségű felvételi módja - amely 4-5 Mbit/sec átviteli sávszélességet használ - körülbelül 2 óra (azaz 120 perc) anyag rögzítését teszi lehetővé egy ilyen lemezre. A DVD-Video alapjául szolgáló MPEG-2 tömörítés ugyanis nem állandó, hanem folyamatosan (az éppen felvett képsor igényeihez mérten alakított) változó bitrátával dolgozik. Ezért nehéz megmondani, pontosan mennyi is az ilyen értelemben tekintett kapacitása egy DVD lemeznek. Ha rosszabb minőséggel is megelégszünk, akkor akár 3-4 óra anyag is tárolható egy korongon – a felvett anyag jellegétől függően ez akár szuper minőség is lehet, de sok mozgást tartalmazó, bonyolultabb felvételek esetén a kisebb bitráta látványos minőségromlással járhat - a takarékosabb helykihasználásért cserébe. Otthoni felvételeink archiválása esetén nyugodtan számolhatunk 3 órával DVD lemezenként, a kézi kamerával készült felvételek – még ha digitális eszközről is van szó – vagy TV-ből felvett műsorok kiváló minőségben tárolhatók 3-4 Mbit/sec körüli bitrátával, feltéve, ha minőségi MPEG-2 tömörítőt használunk.

HOGYAN MÁSOLJUNK GYÁRI FILMET? Természetesen lépésről-lépésre nem ismertethetjük, miként lehetséges a gyárilag kiadott, jogilag és fizikailag is másolásvédett DVD-Video lemezek duplikálása, de néhány alapvető téveszmét el kell oszlatnunk. A gyári filmek jelentős hányada ugyan egyoldalas, de azon az egy oldalon két réteget tartalmazó DVD lemezen kerül forgalomba. A két réteg egymásra fektetve helyezkedik el, mindkettő 4,7 (valójában kb. 4,38) GB kapacitással rendelkezhet. A gyári DVD lemezen tehát akár 8 GB-nál is több adatot tárolhatnak, és a minél jobb minőség elérése érdekében (vagy a sok kiegészítő extra miatt) ezt a kiadók rendszeresen ki is használják. Egy ilyen lemezt több okból sem tudunk csak úgy lemásolni. Egyrészt egész egyszerűen nem fér rá egy írható DVD lemezre, másrészt azért, mert másolásvédett. A másolásvédelem (CSS) még csak kijátszható, de ha a korong anyaga nagyobb, mint 4,38 GB, akkor bizony hozzá kell nyúlnunk, hogy felírható legyen. Ez a művelet azonban nem olyan egyszerű, mint gondolnánk. Sokan írják levélben, hogy pár fájlt lehagytak az eredeti állományból, és csak annyit írtak fel, amennyi felfért, az így elkészített lemez mégsem működik, pedig hát némi anyag rákerült. Ez így nem megy.

Ugyanígy nem elég, ha valamelyik közismert ripper programmal a feleslegesnek ítélt hangsávok és feliratok, extrák kihagyásával kimásolt fájlokat írjuk fel egy lemezre. A DVD-Video formátum ugyanis ennél jóval összetettebb. Amikor egy szabványos DVD-Video korong tartalmát vizsgáljuk a számítógéppel, akkor láthatjuk a VIDEO_TS könyvtárban sorakozó állományokat. Ezek az állományok tartalmazzák a lejátszandó anyagot, de korántsem olyan szervezésben, mint mondjuk egy számítógépes AVI fájl. A DVD-Video lejátszók számára ez a fájlrendszer ugyanis csak a felszín. Számítógépes szemmel nézve valóban a VOB fájlokban található meg mindaz, ami lejátszásra kerül, de a szabványos lejátszó mégsem a hagyományos értelemben vett fájlszinten kezeli ezeket az állományokat, hanem előre definiált módon, a lemez meghatározott szektorait dekódolja sorban. Ebből következik, hogy nem csak a fájlok elnevezése és tartalma fontos, hanem az is, hogy a lemezen hol helyezkednek el. Ennek bizony szigorú megkötései vannak. A DVD-Video lejátszó nem úgy keresi a filmet a lemezen, hogy a VIDEO_TS könyvtárból beolvassa az IFO fájlok tartalmát, hanem egy megadott szektortól kezdve keresi az információkat. A DVD-Video lemezen található fájlrendszer paraméterei tehát erősen kötöttek, így ha minden – szabványos – állomány rendelkezésünkre is áll DVD-Video lemez írásához, akkor sem elegendő simán felírni ezeket egy VIDEO_TS könyvtárba. A lemez image fájljának elkészítéséhez és/vagy felírásához olyan szoftver szükséges, amely képes a DVD-Video szabvány által elvárt fájlrendszerben a megfelelő logikai elrendezésben rögzíteni az átadott anyagot. Szerencsére a DVD-Video formátumot kimenetként támogató szerkesztő programok legtöbbször ehhez is nyújtanak támogatást, de profi DVD-Video lemezek elkészítéséhez feltétlenül szükséges egy komolyabb, úgynevezett DVD Authoring szoftver beszerzése. Nyilvánvaló tehát, hogy a csonkított, kisebbre vágott állományokat nem tudjuk csak úgy visszaírni. Mi hát a teendő ilyen esetben? Először is előfordulhat, hogy újra kell tömörítenünk a DVD-Video lemezről „kibányászott" túl nagy videót. Ehhez szükséges némi hozzáértés, a cikk terjedelme és etikai okok miatt ennek menetét nem részletezzük. Hozzáértő felhasználó akár egy két-háromórás filmet is képes úgy újratömöríteni különböző célszoftverek segítségével, hogy a végeredmény első pillantásra alig különbözik az eredetitől.

Ha az új videó állomány kész van, akkor többi, az eredeti DVD-ről kirippelt alkotóelemmel (hangsávok, feliratok stb.) együtt ezeket DVD Authoring alkalmazással újra DVD-Video formába kell öntenünk, azaz újra össze kell raknunk a lemez tartalmát. Gyakorlottabb felhasználók ezt elvégezhetik lépésről-lépésre, de a dolgos kezű programozók már írtak olyan programot is, amelyik az újratömörített (az eredetinél jóval kisebb) videóállományt visszahelyezi az eredeti lemez fájlrendszerébe, így akár a menük, az extrák is megtarthatók, csak maga a film lett kisebb (és feltehetően kicsit rosszabb minőségű). A fenti műveletek leírása azonban nem ennek a cikknek a feladata, és kérek mindenkit, hogy konkrét, jogvédett filmek lemásolásához ne kérjetek segítséget e-mailben – érthető okok miatt ebben nem segédkezhetünk.

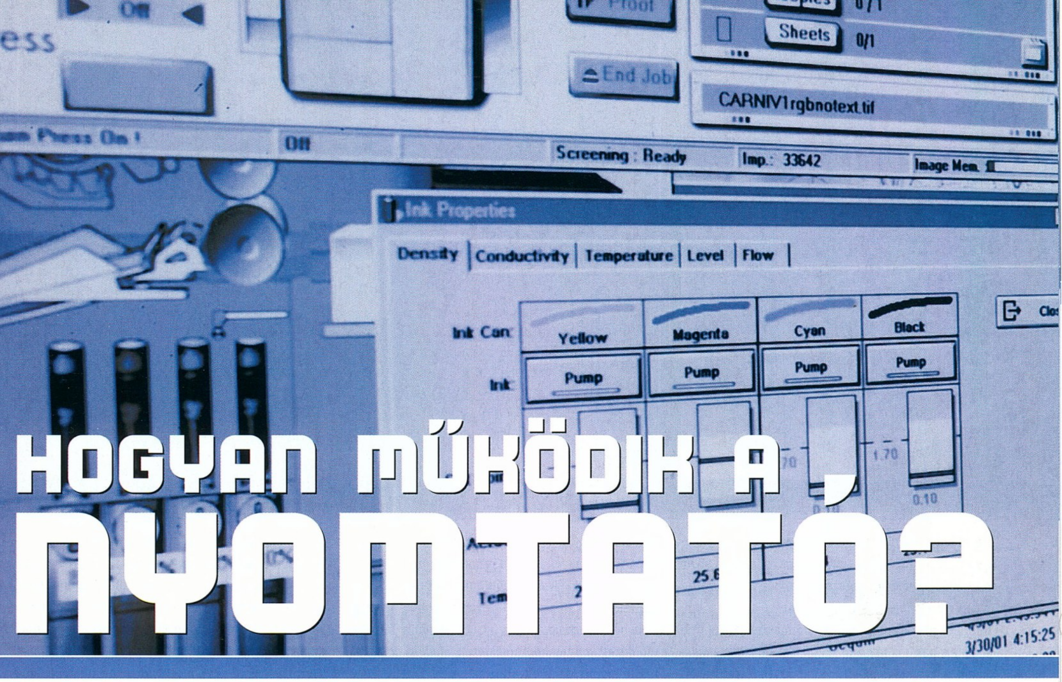
Várjuk a kérdéseket és a javaslatokat, hogy a DVD formátumokkal kapcsolatban miről szeretnétek olvasni a Gamer Magazin hasábjain! ■ **PPÉTER**







JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI



HOGYAN MŰKÖDIK A NYOMTATÓ?

Miután előző két számunk alapján rendbetettük otthoni hálózatunkat, és akár érettségizhetnénk is internetes ismeretekből, egy teljesen új témakörbe kezdünk, ez pedig a vizuális eszközök, vagyis a nyomtatók, fényképezőgépek és szkennerek világa. Remélem, sok újdonságot tudok mondani azoknak, akik a nyomtatókat olyan egyszerű eszközként kezelik, amelyik a képernyőn megjelenő dokumentumot vagy grafikát kinyomtatja. Mert az alapigazság ebben az esetben is megállja a helyét: addig nem muszáj ismernünk eme eszközök működését, amíg nincs velük baj, ám ha rosszalkodnak...

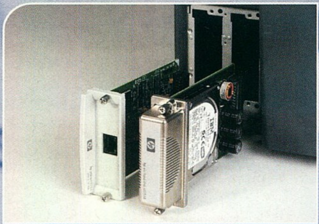
A nyomtatóknak három fő típusa ismert, ezek mátrix, lézer illetve tintasugaras elven működnek. Elegendő, ha itt megemlítjük, hogy sokféle egyéb nyomtatótípus létezik még, például hőnyomtatók vagy margarétafejes nyomtatók, ám ezeket ritkán használjuk, leginkább különleges feladatokra.

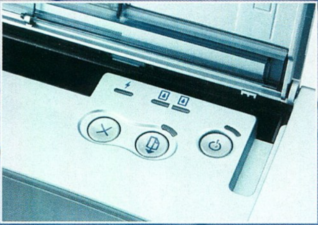
A nyomtatók korai generációja az írógépekkel együtt fejlődött ki. Mind az informatikában, mind az irodatechnikában szükség volt olyan eszközre, amelyik az elektromosság segítségével megkönnyíti az adatbevitelt, és a bevitt adatok papírra rögzítését. Az irodákban az elektromosság egy ideig csak a billentyűk leütésében segített (nem kellett akkorát csapni a betűk karjaira, elég volt csak kissé lenyomni, a megfelelő kar felcsapódott). Később színre lépett az elektronika is, képes volt tárolni a leütött billentyűket, így lehetőség nyílt másolatokat csinálni a begépelt oldalakról. Ekkor persze már nem karok mozgatták a betűket, hanem gömbfej vagy margarétakorong. Az előbbi olyan fémgömb, melynek a felületén helyezkednek el a betűk, és egy több irányban elmozduló tengely forgatja el a megfelelő irányba, majd „dönti" be a papírlapra a leütött betűnek megfelelően (aki emlékszik még kb. 10 évvel ezelőtt az MTV News műsorra, ott volt ilyen gömbfej a logó és a bevezető animáció). A margarétakorong ugyanígy működik, csak a betűk egy kör alakú fésű fogainak végén helyezkednek el, és az elektronika leütéskor mindig a megfelelő pozícióba pörgeti.

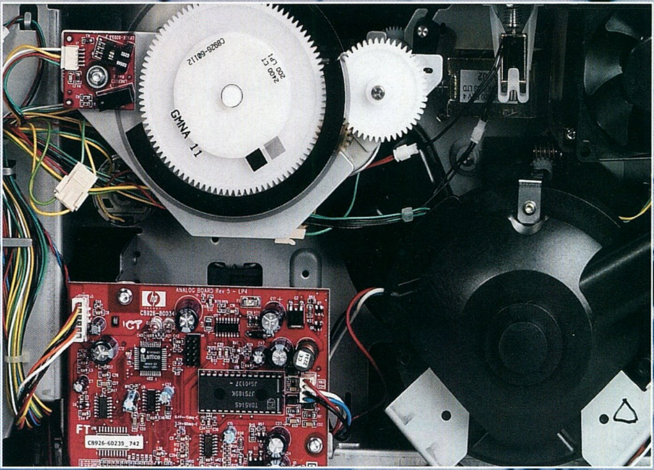
Joggal kérdezhetitek, hogy ugyan ez hogy jön az otthoni színes nyomtatómhoz? Úgy, hogy az első nyomtatók pontosan így működtek, csak a betűt nem leütötték, hanem a számítógép adta ki a megfelelő utasítást a nyomtatónak. Az első példányok a szédítő 10 cps (karakter per másodperc) sebességgel működtek, és sokat nem is lehetett turbózni ezen, hiszen minden egyes betű megjelenítéséhez mechanikai műveletek sora társult. (Azt tudtátok például, hogy azért vannak az ABC leggyakrabban használt betűi annyira távol egymástól a billentyűzeten, mert a kezdeti időkben az írógépen a betűk karjai összeakadtak akkor, ha túl gyorsan gépeltek, ezért ezzel a módszerrel lehetett lelassítani azt?).

Persze a technika és az igények is túlléptek ezeken a módszereken. Megjelent például az az igény, hogy ne csak előre legyártott karaktereket, hanem tetszőleges vonalakat, ezek segítségével pedig ábrákat tudjunk nyomtatni. A mechanika nem változott semmit, azonban a kirajzoló egység, a fej pontmátrix alapúvá vált, és megszülettek a mátrixnyomtatók. Ez azt jelenti, hogy a betűket, apró ábrákat és jeleket egy függőleges pontsor rajzolja ki. Ez a pontsor apró tűkből áll, melyek a fejbe vannak építve, a papír pedig soronként halad el a fej előtt. A fejben a tűk ki-be mozognak, és átütik az előttük elhaladó, tintával átitatott szalagot, így egy apró pont jelenik meg minden egyes tűszúrás hatására. Léteznek 9 és 24 tűs mátrixnyomtatók, az utóbbiban a több tű finomabb rajzolatú betűket tud nyomtatni.

Ezeket a nyomtatókat manapság is használják egyrészt azért, mert mechanikájuk szinte elnyűhetetlen, így a kidobásra ítélt nyomtató is működőképes; másrészt pedig a többpéldányos, indigós vagy átütőpapíros nyomtatáshoz olyan mechanikai erőre van szükség, amilyenre már csak ez a technológia képes. Fenntartási költsége alacsony, hiszen a szalagok olcsók, és akár magunk is újrafestékezhetjük azokat ezzel is felidézve gyermekkorunk pecsételős emlékeit, amikor még a fal is tintás volt







Ha már a tintánál tartunk, íme a következő generáció, a tintasugaras nyomtatók. Kétféle elven működő eszközöket gyártanak ebből a fajtából, a piezo és a hőelemes változatokat.

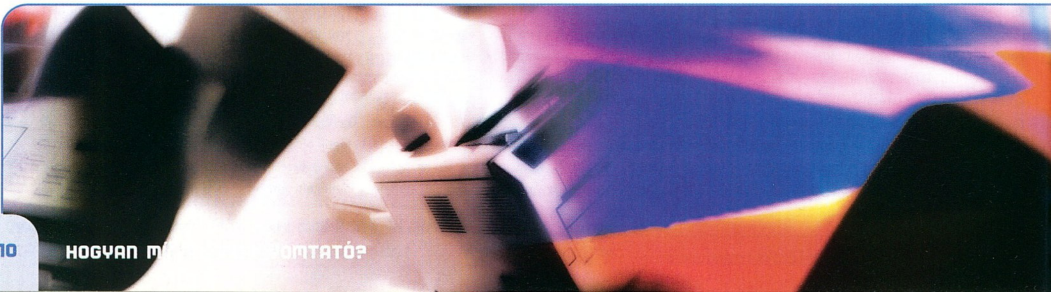
Mindkét nyomtatótípus hasonló mechanikával működik, a papír a tálcáról görgőkön keresztül végighalad a nyomtatóművön, majd az első tálcára érkezik. A nyomtató belsejében ezalatt egy fej vízszintesen mozog a papír felett, és soronként tintacseppeket lő ki rá.

Ez a „kilövés" nagyon egyszerűnek tűnik, ám komoly fejlesztések és technikai megoldások szükségesek ahhoz, hogy hatalmas tintapacák helyett fotóminőségű képet kapjunk. A hőelemes nyomtatók esetében a fej másodpercenként több ezerszer hajtja végre a következő műveletsort: a hőközlő egység hirtelen felfűti a közte és a fúvóka közötti tintaréteget, melyben apró buborékok keletkeznek. A buborékok a további melegítés hatására egyetlen nagy buborékká állnak össze, mely a felette levő tintaréteget cseppként, hatalmas sebességgel kilövi a papírra. A kilövés után a tintaréteg helyén keletkezett vákuum újabb tintaréteget szippant az előző helyére, és minden kezdődik elölről. Érezhetjük, hogy a folyamat ilyen nagy sebességű végrehajtásához hatalmas energia szükséges, hiszen másodpercenként több ezerszer kell végrehajtani, így a hőelemek nem kis terhelésnek vannak kitéve, szerencsére azonban nem kell atomerőmű a működésükhöz, hiszen nagyon apró felületet foglalnak el, viszont a gyenge minőségű fejekben a fúvókák és a hőelemek gyorsan tönkremehetnek. A tintasugaras nyomtatókhoz használt tinta minősége is fontos, ki kell bírnia a fej által előidézett magas hőmérsékletet, anélkül hogy fizikai tulajdonsága megváltozna.

A piezo elvű nyomtatók esetében azt a fizikai jelenséget használják ki, hogy a piezokristályok a rajtuk áthaladó feszültség hatására megváltoztatják alakjukat. Így ha a tintát piezokristályból készült és egy lyukkal ellátott „kalitkába" zárjuk, akkor a rá adott feszültség hatására a piezokalitka kinyomja magából a tintát, vagyis itt mechanikus elven lőjük ki a tintát a fúvókán keresztül. Bár ez a technológia lassabb, mint a hőelemes, a piezokristályra adott feszültség nagyságának változtatásával a tintacsepp méretét is tudjuk szabályozni.

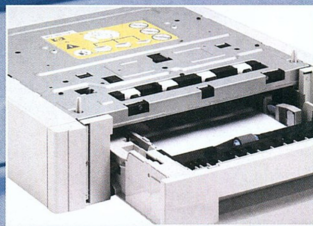
A gyártók különféleképpen próbálnak minél szebb képet nyomtatni tudó eszközöket a piacra dobni: csökkentik a tintacseppek méretét, hogy minél finomabb felbontással dolgozhassanak, így elérik az 1440 dpi-t is. A színmélységet úgy növelik, hogy egy pontba több különböző színű tintacseppet is lőnek. Az eredeti tinták színválasztékát kibővítve pedig megjelentek a fotópatronok, melyek képesek az eddigi 3 szín helyett akár 6 szín keverésével is színtónusokat előállítani.

Már a tintasugaras nyomtatók esetében is fontos kérdés az újratölthetőség, melyet az helyez előtérbe, hogy a nyomtatókba való tinták irgalmatlanul drágák. Egyrészt az is megdrágítja az előállításukat, hogy szinte alig van két olyan nyomtatótípus, amelyikhez egyezne a hozzávaló tintapatron kódja. Ezen kívül nem csak a különlegesen hőstabil tinta kerül sok pénzbe, hanem a patronnal egybeépített nyomtatófej is, mely - mint láthattuk - igencsak komoly technikát tartalmaz. Kézenfekvő tehát, hogy töltsük újra a patront. Nem kívánok egyértelmű véleményt mondani az újratölthetőség kérdésében, hiszen nem tisztem, azonban felhívnám egy fontos fizikai jelenségre a figyelmet ezzel kapcsolatban. A folyadékok mozgásának fizikáját tanulmányozva találkozhatunk a kavitáció fogalmával, mely a mozgó folyadékban keletkező buborékok által kirobbantott üregek képződéséért felelős. Ez a jelenség kis és nagy méretekben is előfordul, például a tengeralattjárók hajócsavarjánál és a tintasugaras nyomtatóban is. A másodpercenként több ezerszer keletkező buborék ugyanis meglehetősen gyorsan tönkreteszi a fejet, mely egy idő után a szabályos tintacsepp helyett inkább apró tintapacát lövell ki, és a megjelenített szöveg vagy kép egyre csúnyább lesz. Ennek ellenére léteznek utántöltő készletek, melyek nagyrészt szintén a fúvókákon keresztül préselik be az újabb adag tintát a nyomtatófejbe tovább roncsolva azt. Én láttam már tönkrement









nyomtatót a fejből kifolyó tinta miatt, de láttam teljesen jól üzemelő utántöltött patront is, mindenki döntse el, hogy melyik szempont a fontosabb.

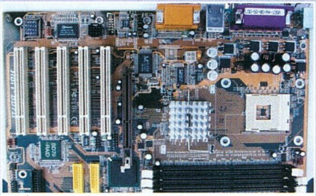
A lézernyomtatók hasonló elven működnek, mint a fénymásolók, hiszen ez utóbbiak egy beolvasóval (szkenner) felszerelt lézernyomtatónak felelnek meg. A papírra a képet finom por képezi, melyet a szerkezet a toner cartridge-ból vesz (ezt hívják a köznyelvben festékkazettának). A toner és a toner cartridge között az a különbség, hogy a tonerben csak a festékpor található, ilyet használnak például a fénymásolókban, a nyomtatókba a köztes hengerrel egybeépített toner cartridge való.
A folyamat kissé különbözik az eddig ismertetettektől. A nyomtatóba érkező adat először a kontroller egységbe érkezik meg, ahol az elektronikusan előállítja a nyomtatandó oldal képét. A lézernyomtatók mindig teljes oldalakat nyomtatnak, ezért nagyobb memória és különleges kontroller egység szükséges ahhoz, hogy a következő oldal mindig készen álljon. A kontroller átadja az információt a lézeregységnek, mely az elektrosztatikusan feltöltött dobegységre rárajzolja a megjelenítendő oldal képét úgy, hogy az adott pontokon kioltja a pozitív töltést. Ezután a pozitívan feltöltött festékpor a negatív helyeket befestékezi, így az oldal képe kialakul. A papírt a nyomtató behúzza a tálcáról, és negatívan feltölti, mely negatív töltés nagyobb, mint amit a lézersugár képzett a dobegységen, így a festékpor a dobegységről a papírra kerül. A végén a fixáló egység két forró henger segítségével a papírra égeti a festékport, ezért forró mindig a nyomtatóból kijövő papír.
A műveletsor viszonylag egyszerűnek tűnik, és furcsa módon ezeknél az eszközöknél nem is a minőségre, hanem a mennyiségre és egyéb szolgáltatásokra helyezik a hangsúlyt. A nevesebb nyomtatógyártók is lap/perc jelzővel minősítik az egyes nyomtatókategóriákat, jelenleg a leglassabb nyomtatók is 8-10 lapot tudnak percenként nyomtatni, a gyorsabbak pedig akár 60-80 lapos sebességre is képesek. Minél nagyobb a nyomtató, annál több kiegészítőt lehet hozzá kapni, például beépített hálózati csatolót, 2000 lapos kiegészítő konténert vagy szortírozó egységet. Megjelentek a színes lézernyomtatók is, meglehetősen borsos áron, bár esetükben is a sebesség dominál. A lassabbak 4, a gyorsabbak akár 24 lapot is nyomtatnak percenként, ez az alkalmazott technológiától függ: az előbbi a négy fő színt külön menetben viszi fel a papírra, és a kép úgy áll össze, az utóbbi szerint minden egyes színhez külön kis nyomtatóegység tartozik, így a papír csak egyszer halad el minden szín előtt.
A legnagyobb piaca az újratöltött toner cartridgeoknak van, hiszen a leginkább vállalatoknál használt lézernyomtatókkal rengeteget nyomtatnak: annál a cégnél, ahol dolgozom, havonta kb. 15 kazettát cserélünk ki. Az újratöltött lézerkazettákkal kevesebb gond van, mint a patronokkal, azonban ezúttal is szükség van kifogyott eredetikre, amelyek minősége már nem biztos, hogy megfelelő, például a közteshenger, vagy maga a kazetta háza is sérülhetett. Gyakran előfordul, hogy az újratöltő cégek spórolnak a festékporon, és az eredeti mennyiség felét se rakják bele az újratöltött kazettába. Előfordult már, hogy a nyomtató teljes belsejét ki kellett cserélni, ugyanis a rosszul összerakott kazettából kiömlő festékpor mindent elborított. Azt, gondolom, említenem sem kell, hogy a tintasugaras és a lézernyomtatók esetében is a nem gyári patron vagy kazetta használata a garancia automatikus elvesztését vonja maga után, bár ezt persze a szerviznek illik bizonyítania.

Remélem, a nyomtatók működése mellett mindenki sok hasznos információt mazsolázhatott ki a cikkből, melyet a manapság egyre divatosabb digitális fényképezés követ a Hogyan működik? rovatban. A digitális fényképezőgépek működésének megismerése mellett komolyan átvesszük a fényképezés alapjait is, így talán sokan magyarázatot kaphatnak arra, hogy vajon miért nem sikerülnek egyes felvételek, és mit lehetett volna tenni annak érdekében, hogy azok a képek is bekerülhessenek a családi fotóalbumba. ■ **FLEX**



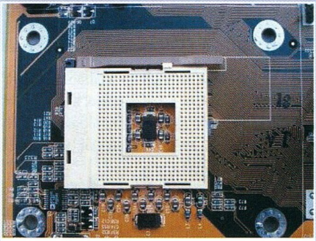
HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Hogy rögtön a dolgok közepébe vágjak, talán sokan emlékeznek még a nagyszerű Abit BX6 rev.2.0 alaplapra. Biztosan akadnak köztetek, akiknek volt ilyen, és biztos vagyok benne, hogy jó páran még mindig használják. Nos, az utódra meglehetősen sokáig kellett várni, de állíthatom, hogy végre megérkezett. Ez pedig a Pentium 4 platformhoz tervezett Abit BD7-II. Jó pár hónappal ezelőtt már írtam erről az alaplapról, de még csak a bemutatás szintjén, és miután ígéretesnek találtam, a sorsát folyamatosan figyelemmel kísértem. Soha nem voltam híve a hujjajittvandejóveddmeg teszteknek, amelyekből sajnos nagyon sokat látni manapság. Egy új hardvertermékről csak akkor derül ki, hogy valóban jó-e, ha sok gépbe beépítve, különböző környezetekben is kifogástalanul működik. A BD7-II ilyen. Ez az alaplap kimagaslik a DDR memóriát kezelő alaplapok mezőnyéből egyrészt tuninglehetőségeivel, stabilitásával, másrészt pedig szolgáltatásaival. Mint általában majdnem minden Abit alaplap, ez is kétféle kivitelben kerül forgalomba: RAID-vezérlővel, vagy a nélkül. Én személy szerint nem vagyok a RAID híve, ennek sok oka van, többek között az is, hogy ez tulajdonképpen szoftveres megoldás, oprendszertől függően akadhatnak ilyen-olyan gondok stb. De a vezérlő egyszerűen letiltható a bioszból, ha épp nem jutnánk vezérlő nélküli változathoz. Az alaplap az Intel 845E + ICH4 chipsetre épül. Jellemzői: Pentium4 478 foglalat, Willamette/ Northwood/Celeron processzorok valamennyi típusának támogatása, 3 memóriafoglalat, legfeljebb 2 GB DDR memória, SoftMenu III, 1 AGP, 5 PCI sin, 10/100-as Realtek hálókártya, ALC650 Realtek hang, 4 db USB 1.1 és 4 db USB 2.0, a raid-vezérlő ATA-133-as, az alaplapi pedig ATA-100-as. Az elődhöz, a BD7-hez képest eltűnt a kétszegmenses diagnosztikai kijelző, és az alaplap mérete is csökkent.



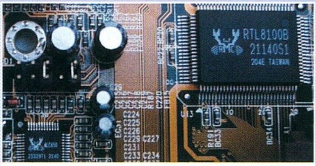
BD7-II

A tápcsatlakozó elhelyezése végre jól megoldott, nem kell a proci fölött kavirnyálni a vastag kábelköteggel. A +12 V-os P4 csatlakozó már nem került ilyen jó helyre, de ne legyünk maximalisták, igaz? Érdekes még a cmos-elem függőleges elhelyezése is.



Procifoglalat

A processzorfoglalat körül tiszta a terep, egyrészt akármekkora hűtőt felrakhatunk, másrészt jobban jár a levegő. A chipset hűtése passzív, azaz nincs rajta ventilátor, hanem csak egy batár nagy alumínium borda. Itt azonban érdemes egy kis beavatkozást elvégezni. A bordát rögzítő fémkengyelt akasszuk ki, a bordát vegyük le. A borda alján található ragacsot mossuk le alkohollal, hasonlóképpen a chip tetejét is. Éles késsel szedjük le a borda szélére ragasztott fehér műanyagperemet, és lehetőleg ne karistoljuk össze a borda alját. Tegyünk a chip tetejére egy gyufafejnyi szilikonpasztát, tegyük vissza a bordát. És csodák csodája, a chipset hőmérséklete kb. 5 fokkal alacsonyabb lesz.

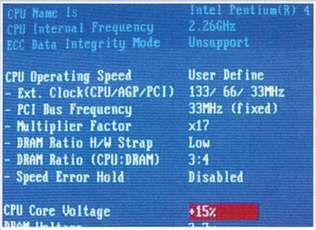


Jobbra fent a hálókártya, balra lenn a hang

A Realtek hálókártya teszi a dolgát, bármilyen hálózati alkalmazás simán fut vele. Az ALC650 hangchip 18 bites, full duplex, támogatja az 5.1-et, legfeljebb 6 csatornát kezel. Felhívom a figyelmet arra, hogy a 6 csatornakimenet kezelése szoftverből megoldott, tessék elolvasni az alaplapleírást. Az ICH4 beépítése lehetővé tette 4 db USB 2.0 csatlakozó használatát, a csatlakozókat a dobozban találjuk, tessék rádugni az alaplapra. Ettől függetlenül a 4 db 1.1-es USB is megvan. Az USB 2.0 meghajtóprogramját az Intel oldaláról érdemes leszedni.

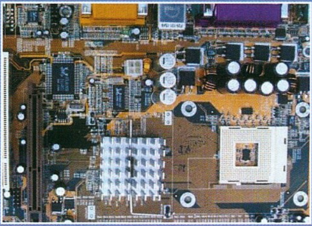
A BD7-II a legújabb biosszal támogatja a 333-as és 400-as DDR memóriákat is, de azért van egy kis prücsök. Ha mind a három memóriafoglalatot használni akarjuk, akkor mindenképpen egyoldalas memóriákat szerezzünk be. Tartózkodjunk a gagyi ramoktól, a márkásak között például a Samsung nem drágább annyival, hogy ne érné meg inkább ezt venni.

A biosz a megszokott SoftMenuIII, minden Abit tulajnak ismerős. A proci core-feszültségét 3 lépésben emelhetjük 5, 10 és 15%-al. Lehetőség van a memóriafeszültség emelésére is 0,1 V-os lépésekben.



SoftMenu III

Na de térjünk végre a tárgyra, mi mennyi? Az áldozat egy Pentium4 2.26A, dobozos, alapban 133-as processzor. A hűtés egy Spire Easystream, a feszültség a maximális, 15%-os emelés után a biosz szerint 1,67 V. És az eredmény? Tán szerencsém volt a procival, de meglett a 3 GHz. Betonstabilan, teljes terheléssel 58 fok körül. Tuning estében a bioszban a DRAM ratiót MINDIG állítsuk 1:1-re, nehogy a memória miatt a procit gyanúsítsuk sikertelen tuning esetében. Jut eszembe: tudtátok, hogy az Abit alaplapok támogatnak egy hasznos szolgáltatást? Ha a tuning nem megy, és az alaplap soha többé el nem indul, akkor a következőképpen kell eljárni: 220-as kábelt kihúz, billentyűzet INS gombot nyom, nyomva tart, 220-as kábelt visszadug – közben nyom!!! – gépet indít, mikor a



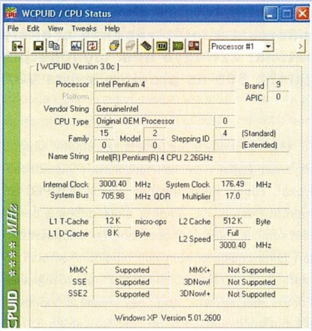


Pentium4 1.8A>2.4GHz 3Dmark 2001SE



A CPU Benchmark se kutya

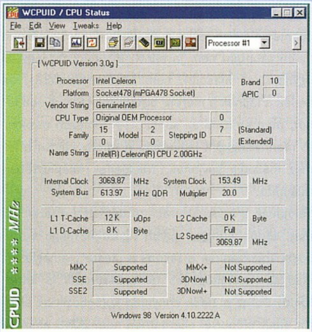
gép elindul, már nem nyom, hanem rátenyerel a Del-re, és hipp-hopp, ott a biosz, és a SoftMenu visszaállt alapra, lehet tovább kísérletezgetni.



Ehun-e: 3 GHz léghűtéssel

Végezetül pedig: ez az alaplap nagyon jó, egyrészt szolgáltatásaiban, másrészt ár/teljesítményben. Az ajánlott kategóriába tartozik, pl. a Sis 645 chipsetes alaplapoknál jóval gyorsabb.

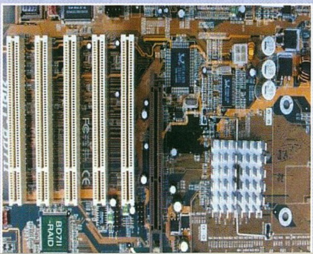
A cikk írásának időpontjában jelentek meg a 2 GHz-es, már 0,13-as technológiával gyártott P4 Celeronok. Az elődökkel, a 0,18-asokkal sokat nem foglalkoztam, egyrészt a technológia már elavult, másrészt tuningban sem villogtak, sőt. No, akkor nézzük meg, mit tudnak a 2 gigások 100 MHz-es FSB-vel, 20-as szorzóval. A másodlagos gyorsítótár – cache – mérete csak 128 Kb, ellentétben a Willamette P4-ek 256, a Northwoodok 512 Kb-jával. Alapban ez nagyon gyenge dolog, de tuningolva sokat változik a helyzet. A proci 20 x 133 MHz-en, azaz 2,66 GHz-en nagyon barátságosan duruzsol, a kisebb cache összes hátrányával együtt összteljesítményben eléri egy 2,2 GHz-es Northwood teljesítményét. DivX-mp3 kódolásban, valamint az SSE2 utasításkészletet támogató alkalmazások esetében igen jó teljesítményt nyújt, a 3D-s játékokban sem rossz. Baj viszont, hogy az alaplapok nagy része, sőt, a tesztprogramok nagy része sem ismeri még ezt a procit, ezért egyrészt a biosz-képernyő, másrészt pedig a tesztprogramok szerint a prociban nincs meg a 128 Kb cache. Nem kell megijedni, a cache megvan, a következő biosz már ismerni fogja, ettől még megy szépen. Megint nem mondtam, hogy mindegyik ilyen proci megy 133-on. De egy szerencsés kézzel kiválasztott darab – ebben az árban – mindenképpen megéri. BD7-II-vel 2666 MHz-en nagyon ütős gépet lehet szerkeszteni. Elvégeztem egy gyors összehasonlító tesztet is, azonos konfiguráció, azonos órajel, azonos videovezérlő, Pentium4 1.8A>2,4 GHz, illetve a Celeron 2 GHz>2,66 GHz között. A különbség egész pontosan 8,1 százalék a P4 javára. Ebből is kiderül, hogy érdemes próbálkozni a 2 gigás Celeronnal.



Celeron 2GHZ>3.069GHz

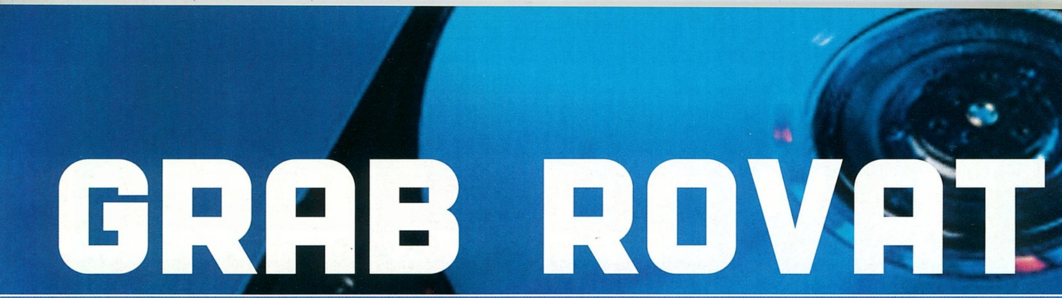
Jóemberek kérdeznek meg engem gyakorta, hogy mondjuk egy Pentium III 866-os gépbe milyen GeForce 4-es kártyát vegyenek. Nagyon el szoktak keseredni, amikor azt válaszolom, hogy semmilyet. Tekintsünk el ugye a GeForce4 MX parasztvakítású sorozattól, nem érnek egy kalap szamócát sem. De a GeForce4 4200-ashoz bizony már jár egy olyan 1,5 GHz-es Intel, vagy AMD proci. Akkor mit vegyenek azok, akik fejleszteni akarják a PIII-as gépüket? Vegyenek valami GeForce 3 Ti 200-as kártyát. Melegen ajánlom az Abit Siluro GeForce3 Ti 200-ast, 128 Mb DDR memóriával, TV-outtal, DVI kimenettel. Ez is ajánlott kategória, egyes lelkiismeretlen, telhetetlen tuningolók beleírják a Ti500-as bioszt, ezt persze én senkinek sem javaslom, sőt!!! De ez a kártya Ti200-asként is nagyon jó, a hűtés is megfelelő. Az Abit egészen a közelmúltig nem jeleskedett különösképpen a videokártyák terén, sőt, nagyon gagyi dolgokat gyártott. Újabban azonban egészen jó dolgokat csinálnak, köztük az említett Ti200-as kártyát is. Módomban állt tesztelni a Siluro GeForce4 Ti4200-as és 4600 kártyákat is, és mindkettőt igen jónak találtam. A 4600-ason – sok neves gyártó kártyáitól eltérően – van memóriahűtés is, ez pedig nem árt a stabilitásnak. És a közismerten árérzékeny hazai piacon az Abit kártyák nem tartoznak a drágák közé. Én a napokban cseréltem le az Asus V8200 Ti500-as kártyámat egy Siluro Ti4600-asra, elsősorban azért, mert jól felmérgelődtem. Hogy miért mérgelődtem fel? Azért, mert annak idején – lassan egy éve – vagyon pénzért megvettem ezt a de Luxe kivitelű 8200-ast azzal a szándékkal, hogy majd szépen digizni fogok a videobemenetről. Ment is a dolog egészen addig, amíg Windows 98-at használtam. Jó fél éve áttértem a Windows 2000-re. Na, ettől kezdve nem tudtam digizni. Először azt hittem, én vagyok a hülye. Itt az internet, elkezdtem keresgélni. Találtam is a sajátomhoz hasonló panaszokat milliószámra. Se 2000, se XP alatt nem lehet digizni, ha bakot ugrok, ha egeret szülök, akkor se. Minden létező video-, és capture driverrel próbálkoztam. Asussal, Nvidiával, eredmény semmi. Egyszer – már magam sem tudom, hogyan – sikerült kicsikarni valami digitalizáláshoz hasonló jelenséget a kártyából, az eredményt inkább le sem írom, nem tűrné a nyomdafestéket. A további, neten történt nézelődés elkeserítő eredménnyel zárult: a kártyák eme funkciójához “no further support”, angolul nem tudóknak: nincs további támogatás. Mit mondok én erre? No comment...

OLD MAN





Egy példa a szerencsés kézre: egészen kiváló eredményeket lehet elérni a 2 gigás Celeron tuningolásával.



GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek! Ebben a hónapban a VideoCD (illetve SuperVideoCD) írásáról elmélkedünk – a beérkezett olvasói levelek, kérdések szerint mostanában ez kimondottan közkedvelt témakör. Ugyan sokakban felvetődhet, hogy az MPEG4, a DivX és a DVD-Video korában kinek van szüksége a VideoCD-re, azonban figyelembe kell venni egy-két fontos tényezőt. Egyrészt a VideoCD kompatibilitását (szinte minden asztali DVD lejátszó felismeri ezt a formátumot, és támogatja a lejátszását), másrészt a lejátszásának csekély erőforrásigényét. Bizony, VideoCD-t még egy 133-as Pentiummal is nézhetünk! Ezt ugye nem mondhatjuk el egy közel DVD felbontású DivX állományról, amelyhez optimálisan legalább 500-as proci és gyors VGA kártya ajánlott.

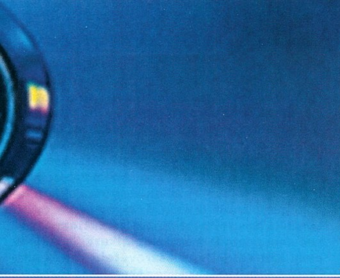
KAPACITÁS. Nagyon egyszerűen megállapítható, hogy egy üres CD-R(W) lemezre milyen hosszú VideoCD (vagy más néven VCD) formátumú film írható. Ha a CD-R(W) lemezünk 74 perces (tehát Audio CD formátumban 74 percnyi zene hanganyag rögzíthető rajta), akkor szabványos VideoCD-ként is körülbelül 74 percet írhatunk rá. 80 perces korongra csaknem 80 percnyi VideoCD készíthető, és így tovább, ehhez sem kellett matematikusi végzettség. Ebből kikövetkeztethető, hogy a VideoCD a tömörítetlen adatot hordozó Audio CD lemezekhez képest erősen tömörített anyagot tartalmaz, hiszen időben mérve ugyanannyi anyag fér rá, de egyszerű hang helyett kép is van a pakliban. A tömörítés alapja az MPEG-1 szabvány. A felbontás meglehetősen szegényes, PAL rendszer esetén 352x288 (25 képkocka/másodperc), NTSC rendszerben 352x240 (29,97 képkocka/másodperc), de nem szabad elfelejtenünk, hogy a VideoCD alapvetően a TV-n nézendő formátum, ahol kevésbé látszik meg a korlátozott paraméterekből adódó rosszabb minőség, mint amikor a számítógép monitorán nézzük ugyanezt. A hang legfeljebb 224 Kbit/sec sávszélességű, sztereó, MPEG Layer-II formátumú állomány. Sokan fanyaloghatnak, de azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy nem minden esetben van értelme a VideoCD-nél nagyobb felbontást biztosító, jobb formátumot használni, hiszen például a sokszor lejátszott VHS anyagaink digitalizálására és tárolására legtöbbször ez is elegendő. A VideoCD széles támogatottsága szintén sokat nyom a latban – öreg is, csúnya is, de szinte bárhol megtekinthető.

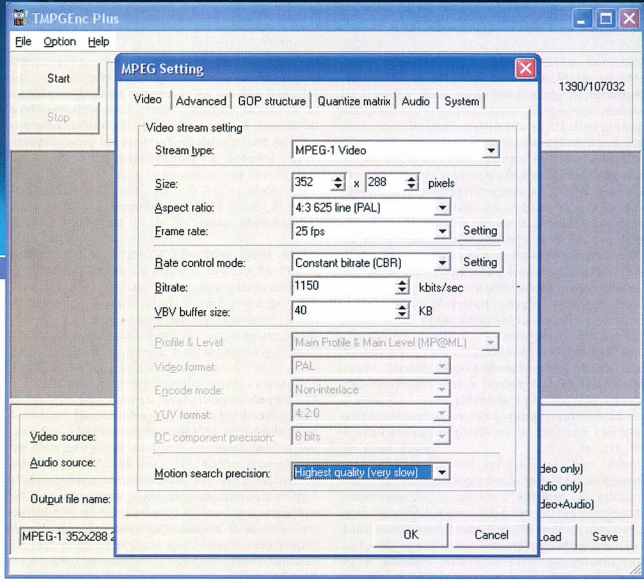
FELÉPÍTÉS. A VideoCD ugyanis meglehetősen különleges formátum. Alaposabb vizsgálódás után kiderül, hogy bár egy Session található a lemezen, de abban nem egy, hanem két sáv, azaz Track rejtőzik. Az első egy rövidebb, ebben található egy kisméretű számítógépes fájlrendszer. Ez akkor játszik fontos szerepet, amikor a számítógéppel böngésszük a korong tartalmát. Ilyenkor feltűnhet, hogy a filmet tartalmazó, DAT kiterjesztésű MPEG állományt innen teljes egészében látjuk (kimásolni innen azonban nem javallott, a VideoCD-t egy az egyben kell másolni, nem állományszinten!), és ennek a fájlnak a mérete bizony sokkal nagyobb lehet, mint amit mi az adott CD-R lemezen tárolható mennyiségként ismerünk. A rejtély kulcsa a lemez második sávjának, Trackjének felépítésében található.
Valójában a második Track tartalmazza a tárolt filmet, képpel-hanggal együtt (igazából maga a második Track annak a fájlnak a „teste", amelyet az első sáv számítógépes fájlrendszeréből is láthatunk). De ez a Track annyiban különbözik az elsőtől, hogy előbbivel ellentétben nem 2048 hasznos bájtot tárol szektoronként, hanem csaknem ugyanannyit, mint az AudioCD, 2336 hasznos bájt található minden szektorban. Így már rögtön érhető, miképp lehetséges, hogy 700 MB-nál jóval nagyobb állományt látunk a lemezen.

AZ ANYAG ELŐKÉSZÍTÉSE. Meglévő AVI fájljainkat egy szoftveres MPEG enkóder (tömörítő) programmal tudjuk a megfelelő formára alakítani. Nem mindegy, hogy milyen fájlt akarunk tehát VideoCD-ként felírni, ugyanis – ha egy mindenütt lejátszható, teljesen szabványos lemezt szeretnénk kapni a folyamat végén – be kell tartanunk a játékszabályokat. Ebben sokat segíthet, ha olyan MPEG tömörítőt használunk, amelyik előre definiált beállítási sémákkal segíti a konverziót, így a tapasztalatlan felhasználónak nem kell bíbelődni az első látásra bizony rémisztő beállítási lehetőségekkel. Fontos megjegyezni, hogy egy meglévő VideoCD-ről butamód kimásolt DAT fájl a legtöbb CD-író programmal nem használható fel alapanyagként, lévén a VideoCD íráshoz egy szabványos MPEG állomány szükségeltetik, és a fent említett módon kinyert DAT fájl nem egyezik meg az eredeti MPEG állománnyal!Tehát a VideoCD készítéséhez érdemes felhajtanunk egy jó minőségű MPEG tömörítőt. Jómagam a TMPGEnc programot ajánlom, mert barátságos, könnyen kezelhető (ha valaki a beépített varázslót használja), és nagyon jó minőségű MPEG fájlt készít. A Cinema Craft Encoderhez képest nagyon lassú, de utóbbi pénzbe kerül, és beállítása korántsem kezdő felhasználónak való feladat.

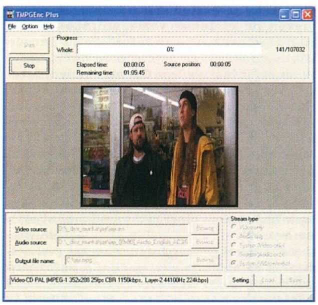
> **VIDEOCD**
>
> | **PAL** | **NTSC** |
> |---|---|
> | 352x288 | 352x240 |
> | 25 kocka/mp | 29,97 kocka/mp |
>
> **Video** 1150 Kbit /sec
> **Audio** 44100 HZ, 224 Kbit /sec

Érdemes eleinte rövidebb állományokat átkódolni, és újraírható lemezre írni, hogy kipróbáljuk a formátum adta lehetőségeket. Sokan nem tudják, de a VideoCD két hangsávot is tárolhat, tehát lehetőségünk van egy film kétnyelvű hanganyagának megőrzésére, amelyek közül a lejátszás közben választhatunk tetszés szerint. A VideoCD 2.0 szabvány támogat egyfajta menühasználatot is, ami a DVD-Video lemezeken látható – természetesen jóval bonyolultabb – rendszer elődjének tekinthető. A hanganyag konvertálásakor – különösen, ha a forrás mintavételezése eltér a VideoCD lemezen használatostól – érdemes lehet kihasználni a TMPGEnc kínálta lehetőséget, és egy kicsit normalizálhatjuk a hangot – így a sok esetben előforduló, túlvezérelt hang a VideoCD lemezünkön elkerülhető.





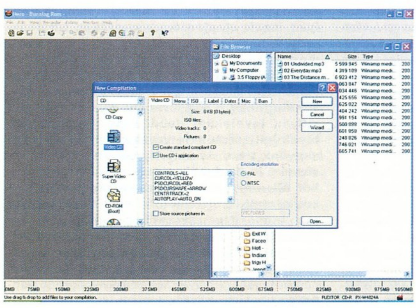
NERO: MINDENT EGY SZOFTVERREL? Az általam sokszor favorizált Nero program ama kevés CD-író alkalmazások egyike, amelynek átadhatunk feldolgozatlan AVI fájlt is, az MPEG konverziót a program saját tömörítő modulja képes elvégezni. Bár ez kétségkívül kényelmes megoldásnak tűnhet, mégsem ajánlom igazán. A Nero MPEG bedolgozó modulja ugyanis a sebességéhez mérten nem túl jó minőségű, ugyanakkor, ha valaki a VideoCD-ben rejlő minden lehetőséget ki akarja aknázni, akkor mindenképpen érdemes az MPEG elkészítésébe beletanulnia. Ez később még jól jöhet, ha az MPEG-2 alapú SVCD, vagy netán DVD-Video készítésére adjuk a fejünket, a VCD lehet az első lépcsőfok, erre már biztosan lehet tovább építkezni. Mert bizony sokan keresnek meg levélben, és egyből az SVCD, vagy DVD-Video készítés három mondatban összefoglalt csodareceptjét várják el tőlem mindenféle előképzettség, gyakorlat hiányában. Kérem szépen, ha igazán szép videós munkákat szeretnénk archiválni a későbbiekben, akkor nem árt kicsiben elkezdeni, és minden egyes lépéssel elbíbelődni, tapasztalni, és okosodni.



ÍRÁSI PARAMÉTEREK. Felvetődhet a jogos kérdés: mivel fizetünk a VideoCD-k esetén kihasználható, kissé nagyobb kapacitásért? Bizony, újra arról van szó, hogy a leolvasás biztonsága sérül, mint azt a zenei lemezek esetében is láttuk. Annyival jobb a helyzet az Audio CD-khez mérten, hogy a VideoCD esetén a szektorok legalább tartalmaznak fejléceket, szinkronjeleket és maga az MPEG adatfolyam is tartalmaz némi csekély belső hibaellenőrzést. Az ilyen formátumú adatszektorokat nevezzük MODE2-XA Form2-nek Ez bizonyára ismerős a régebbi cikkekből, különösen a különböző formátumok szektorait ismertető táblázataiból. Jó tehát tudni, hogy a tárolási elvnek köszönhetően a VideoCD és SuperVideoCD formában kiírni szándékozott MPEG állományaink mintegy 14%-kal helytakarékosabban kerülhetnek a lemezre, mint rendes, adat CD-ROM formátum használata esetén, ahol ugye MODE1-et, vagy MODE2-XA Form1-et használunk (tessék puskázni a korábbi Grab rovatokból!).

Kiszámolható, hogy egy 650 MB-os (74 perces) korongra tehát körülbelül 740, egy 700 MB-os (80 perces) lemezre cirka 795 MB (szabványos) VCD/SVCD kompatibilis állomány írható ki.

A VideoCD-k írása esetén tehát minden olyan tényezőre ügyelnünk kell, amelyik a zenei lemezek kapcsán már felmerült: érdemes minél lassabban, mindenképpen Disc-At-Once (DAO) módban, és minél jobb lemezre írni. Ha túl gyorsan, és/vagy



nem megfelelő médiára írunk, akkor az asztali lejátszókban a film akadozhat, a képfolyam „blokkosodik", a hang kihagyhat és torzulhat – az amúgy is rossz paraméterekkel rendelkező VideoCD minőségét kár ilyen rizikófaktorokkal tovább veszélyeztetni.

A leírtak egyébként a SuperVideoCD lemezekre is érvényesek, sőt, ott talán még jobban kell a minőségi írásra ügyelni, hiszen az adatátvitel nagyobb, a lemez olvasása is gyorsabb, mint az 1x-es tempóval üzemelő VideoCD esetén (az SVCD elvileg 2x-es olvasási tempót igényel).

A jó minőségű, minden lejátszóban élvezhető VideoCD írás titka tehát a lassú írási sebesség, a DAO mód és a jó lemez (persze jó CD-író sem árt hozzá :P).

A LEMEZEK KEZELÉSE. A VideoCD/SuperVideoCD korongjainkat jobban meg kell becsülnünk, mint a sima adat CD-ROM lemezeinket. A korábban leírtak fényében talán már nyilvánvaló, hogy a zenei lemezekhez hasonlóan kell gondoznunk őket. Az átlagos adatlemezeknek meg sem kottyanyó szennyeződés vagy karcolás a VCD lemezeken már jóvátehetetlen hibát okozhat, és hiába az MPEG adatfolyamon belüli belső hibajavítás, ennek hatékonysága igen csekély.

Legközelebb már a VCD-k tényleges tömörítési és írási beállításaival, a menükészítéssel foglalkozunk majd, illetve a SuperVideoCD-kkel is ismerkedünk egy csöppet. ■ **PPÉTER**

Csóközön mindenkinek. Zajlik az élet körülöttünk. Nyilván nektek is feltűnt már az újságosnál, hogy a még meg sem szokott új nevünk ismét új, legalábbis részben, de kejne pánik fiatalok, most már így is marad. Már csak azért is, mert fölösleges túlzás és luxus is lenne havonta vagy kéthavonta új névvel előrukkolni, és nyilván nem kell mondanom, mennyire megerőltető és szintén felesleges agymunka és fokozott hülyeség lenne ez felétek, a nagyhatalmú olvasók felé. Arról már nem is beszélve, hogy nem elsősorban attól az a lap, hogy minek hívják, lépjünk is túl ezen a ponton, legalábbis itt a bevezető rizsában, majd még később megemlítem ezerszer, és hagyjuk a duzzogást azokra, akik az ilyesfajta ovis játékaikat játsszák önelégülten.
Én azért ebbe a játékba, ha egy mód lenne, nem szállnék be, továbbra is Brazil néven fogom nektek szállítani a levrovot (nemtom zavar-e ez a dolog valakit, viszont konkrétan állíthatom, hogy nem engem nem érdekel), ezt a mostanit is, ami pont most kezdődik, itt, ni.

NÉVMIZÉRIA 1. Jajj! Édes kis cukojfalatkájim! Hát a GURU szó miért 1 méteres a címlapon, és a GAMER szó miért 1 mm-es, s vajon hány úefóó repül kint az űrben, s vajon a vajízű margarin miért vaj ízű? ■ RACSKÓ DÁVID
Kis tündérmogyoróm! Csak neked, csak most, csak itt, viszont mostantól permanensen a GAMER lesz ezerpontos betűvel szedve, ha már egyszer így fogják hívni a lapot, ami egyébként annak a Guru Teamnek a lapja, amelyik mindig is „A" Guru Team volt függetlenül attól, hogy esetleg majd valaki más is ezt a nevet kívánja használni a továbbiakban, amit természetesen legalábbis megtehet, ha akar, pusszantás mindenkinek. Na, szerintem örüljünk együtt annak, ami most van, és előre meg hajrá, valamint az utolsó kérdését a levelednek nem értem, de nem baj, ettől még nem érzem magam teljesen visszamaradottnak. Pedig de.

NÉVMIZÉRIA 2. Hello Spain!!! Mivel tudunk erről a kellemetlen apróságról, ami az újsággal történt(ik), ezért én úgy gondoltam, hogy ha új név, akkor neked is lehetne egy új neved. Nem tudom, mi közöd van a brazilokhoz (maradjon az kis bé, jó), de indítványozom a neved valamilyen más ország átnevezésére. Mondjuk, már ha úgy is így elbántak szegény SPANYOKKAL (maradjon csak így, jó), akkor mondjuk Spain. MEGHALT A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY! ■ NÁNDOO (BAKÓ NÁNDOR)
Ez tetszik, éljek. Mármint ugye az tetszik, hogy éljek, a névváltoztatás hülyeséget most kihagynám. Meg ezt a meghalás izét is még kicsit későbbre halasztanám, ha egy mód lenne rá, feltétlenül meg akarom még ma este nézni ugyanis a tévében a Sunyimaci Meséi nyálsorozatot, annyira szórakoztató, még a brazil sorozatokat (Alehandró vízilovai, Paulina bokája, Don Go zizzenetei, illetve a levrov, bár ez utóbbi nyomtatásban van) is magasan übereli. Tényleg, ez a legjobb szó rá, überf*sza. Legjobb. Cenzúrázni én cenzúráztam, nehogy a Korr. megszakadjon a munkában, meg amúgy is nagyon szeretem őt, tényleg, bár ennek ehhez az egész levélhez semmi köze, na és.

NÉVMIZÉRIA 3. Brazil! Az Epeda figyel! Vigyázz! Minden kiderül! Felkiáltójel! csá! ■ EPEDA(!)
Ez a név nemteccik! Változtass te is nevet! Vagymegmondalak az óvó néninek!

NÉVMIZÉRIA 4. Szia Brazil! Örülök annak, hogy csak az újság címe változott, a tartalom és a szerkesztők meg maradtak a régi jó színvonalon. A cím egyébként meg kit érdekel, legyen vele boldog a Vogel. Nem? Ebben a formában a lapot továbbra is meg fogom venni! Üdvözlettel ■ F2D
Mi meg ebben a formában a lapot továbbra is csinálni fogjuk. Pont. Ezennel ennek a Névbigyó sorozatnak vége, nézzünk egy pár sokkal fontosabb és feltétlenül megválaszolandó levelet, és témát, mint például.

SZIA. Helló, Braz! Csááá, Braz! Cső, Braz! Szia, Braz! Hi, Braz! ■ BÁNKUTI ÁGNES
Izé... öööö... szia.

AZ E HAVI ARANYLÓCITROM-DÍJAS KÖLTÉSZETI REMEKMŰ PUBLIKUS BEMUTATÓJA.
Horváth László: a Brazil
„Volt egyszer egy kicsi Brazil,
Az volt a neve, hogy Brazil,
Kedvenc országának a neve, hogy Brazil,
Csak egy focicsapatot szeretett, a Brazilt"

Írjál vissza arról, hogy mi a véleményed róla!!!!!
El vagyok ragadtatva. Örömünnepen tartottunk, amikor műved megérkezett. Minden reggel munka előtt a szerkesztőség ezt szavalja fennhangon, majd ettől egész nap átszellemült arccal, jó kedvvel, bőséggel, töretlenül építi a Gamert. És mindenféle egyéb ilyenek. Csodálatos <tapsvihar>. Tudod, van az az örökigazság, hogy mindent a csúcson kell abbahagyni. Na hát szerintem ennél már kiválóbbat kizárt, hogy tudjál alkotni, ezért... Ja, nem is a brazil focicsapatért tojom össze az izgalomtól az alsóneműmet, sőt pont egyikért sem, csak a pontos tájékoztatás kedvéért jegyzem meg ezt, és kedvenc országom sem Brazília, jóllehet nagyon-nagyon szívesen ellátogatnék oda. Tényleg, van nekem egyáltalán kedvenc országom? Megfejtéseket a /dev/null illetve a null: címre kéretik postázni. <gonosz vigyor>

LEVROV MEGVÉDÉSE OLVASÓ ÁLTAL TÖRTÉNŐEN. Jó estét, jó szurkolást! Ceva Brazil! Nekem nagyon tetszik az „új" újság, a nevét is megszokjuk hamarosan... **(Haha, remélem a leglegújabbat is sikerült! Braz)** Most pedig egy üzenetet szeretnék átadni a „nagyonzuhanalevrovszínvonalacsináljálmárvalamit" típusú levelek kedves íróinak: Gondolkodjatok már, emberek! Nem lehet mindig mindenkinek jó napja... Ez a levrovszínvonal dolog sok mindentől függ: egyrészt, hogy Brazil bátyó mikor írja meg, mennyire van késésben, mennyire van kedve hozzá (van, amikor inkább a kocsmához szerintem) **(Dehogy. Sose. Braz)**, másrészt: hogy ti milyen leveleket küldtök! Lehet, hogy volt 1-2 levrov, amelyik nem volt „annyira", jó de azért az is jó.
Köszikösziköszi, még szerencse, hogy egyáltalán nem látszol levrovszimpatizánsnak. Legalább megnyugtattál, hogy ami nem annyira jó, az is jó, nem mintha én ezt nem tudtam volna magamtól, de akármennyi engem éltető levelet el tudok viselni, komolyan. Ezek alapján természetesen kijelenthetjük, hogy olyan, hogy nem jó, nincsen is, mert minden jó, tehát jó, azaz jó. Ettől függetlenül természetesen elsősorban mégiscsak attól érződik a levrov akármilyen színvonala, hogy a nagyérdemű olvasóközönség milyen levelekkel dobál meg. Szerencsére olyan kellemetes helyzetben vagyok, illetve vagyunk itt a Gamernél, hogy az olvasóközönség legnagyobb része értelmes lényekből áll, de ezért ettől most ne bízzátok el magatokat, sőt, inkább vegyük úgy, hogy nem is mondtam semmit. :)
Voltak viszont olyan levrovok, amik nagyon tartalmasak és viccesek is voltak. Most ha ti is csak ilyen „zuhanaszínvonal" típusú levelet írtok, attól nem lesz jobb a helyzet! Ezek helyett inkább gondoljatok valami érdekes témára vagy poénos dologra, és azt írjátok le, ne csak mindig a kritikát! Komolyan, ha erősen próbálkoztok, biztos sikerül egy jó kis levelet összehoznotok! Brazil nem tud a „szar"-ból „aranyat" csinálni! Na, asszem ennyi lenne, üdvözlöm a stábot, főleg Lilyt! Éljenek a csajok! ■ CHESTER ALIAS GŐCZE MÁTÉ
Lenne pár kimondhatatlanul fontos észrevételem. 1. A levélírás nem kötelező jellegű valami, ha nincs mondanivalótok, akkor fölösleges bármin is erőlködni, úgysem fog sikerülni. Az erőltetett jópofizó rettenetlevelek nem aratnak osztatlan sikert. 2. Akinek csak kritikai jellegű észrevétele van, véletlenül se fogja vissza magát, és a javasolttól eltérően csak nyugodtan írja meg. Az újságkészítés nagyon fontos része az olvasói észrevételek feldolgozása, hiszen olyan lapot szeretnénk készíteni, amellyel elégedettek vagytok. Tudjátok, néma gyereknek az anyja is volt valamikor szűzlány. 3. Erősen próbálkozni maximum a mellékhelységben érdemes, de még ott sem feltétlenül, az aranyér nem kellemes betegség. 4. Meg kell jegyeznem, hogy meg vagyok hatódva, hogy vannak olvasók, akik ilyen leveleket küldenek nekem. Szipphüpp, az élet mégiscsak gyönyörű. ***<Köszi, viszont üdv. Lily>***

KÖZHIVÁNATRA: KEDVENC JÁTÉKOM. Csöv! T'dom, hogy napi kb. 1000000 ilyen levelet kapsz, és má tutira biztos eleged van belőlük, de nem baj. **(De. De baj. Hehe. Braz)** Már kiraktál 1-et eccer néhány hónapja, de akkor kikerülted a választ. MOST NE!!! Sz'al a kérdés az lenne, hogy mi a kedvenc játékod???!!! Ezt a többiektől is szeretném megkérdezni. Lééécccíííí!!! Ez már régóta foglalkoztat, és szvsz nem csak engem. Szal válaszolj (mongyuk a levrovban) Csöv: ■ IMURAI
Jó. Legyen. De most aztán megígéritek szépen, hogy többet nem zaklattok ilyennel. Mivel PC játékmagazin lennénk, szorítkozzunk a kedvenc játék dologgal erre a területre. Nos, a legkedvencebb játékaim (lévén már öreg, aszalt és ősz róka lennék) bizony még mindig a régi stílusúak közül adódik. Így például igen kedvelem a shoot-em-up játékokat, illetve komoly gyűjteményem van Amiga, C64, Plus4 és Spectrum programokból (is), néha rám jön a félóra, és ilyenkor ezek közül választok valamit, és mi tagadás nagyon jól el tudok velük szórakozni. Van PC-n is kedvencem, és tetszik is jó pár, de szinte egyikkel sem játszom. Két kivétel akad: először is az EverQuest, amelyet relatíve nagy rendszerességgel szoktam játszani, másodszor pedig a Warblade nevű, még bétás állapotú shareware (!!!) lövöldözős játék. Na, most már tudjátok, örüljünk ennek együtt egy picit, és lapozzunk. A többiekkel jelenleg nincs módomban interjút készíteni, max. a Törd., a Korr. és Lily írhat ide valamit, ha akarnak. De van valami ilyen kérdés is a Guru Történeteiben című cikkben: ha esetleg a levrovon kívül is hajlandók vagytok elolvasni más cikket, akkor talán még azt javasolnám. ***<Persze, nekem csak 3. pofozásra nyögte ki, hogy legyen az EverQuest, mert az alapválasz az volt, hogy „igen". Lily> (Az én kedvenceimet lásd az említett cikkben – a korr.)(Ja tozse - a törd.)***

ÖTPONTOS LEVÉL. Guten tag Brazil. Írok végre egy levelet, hogy valami normális levél is legyen a levrovban. **(Jippi. Braz)** Előző guru kritikája:
1. A hónap játéka cím kiosztása felesleges, hiszen különböző stílusú game-eket nem lehet összehasonlítani.
Viszont azt elég jól meg lehet majdnem mindig mondani, hogy minőségében melyik az, amelyik magasan veri a többit. Nem kell ehhez feltétlenül csak egy adott kategórián belül keresgélni. Az igaz, hogy egy FPS és egy RPG összehasonlítása szinte a hülyeséggel egyenértékű (is lehet, mert a hatá-

rok elmosódnak sok esetben), de a minőségi sorrendet nem a stílus, hanem a grafika/játszhatóság/hang/játékmenet/ilyesmik kombó határozza meg. Ennél pontosabb info itt akkor lehetne, ha rá tudnék venni valakit a döntőbírák közül (pl. Mocsy, Lily, Sasa), hogy méltóztassanak ide egy-két mondatot írni, rajta is vagyok ezen az ügyön, de ha nem ír ide egyik sem közülük, akkor legalább jól láthatjátok, hogy én, csak én egyedül vagyok a legszorgosabb hagyma. Izé, hangya.
[A hónap játéka cím már hagyomány, nehezen tudom elképzelni az újságot nélküle. Általában az a játék kapja meg, melyet a szerkesztőség a legtöbbet nyüstölt az adott hónapban (most például az Unreal Tournament 2003). Mocsy]
2. A világok kalandorai rovat úgyszintén, hiszen ez nem szerepjáték újság, és nem biztos, hogy annyi RPG-s PC-s van, akinek ez hasznára válna.
Pedig de. Nem mennék bele túl mélyen a bizonyítási eljárásba, hidd el nekem, jó? *(De hát újabban aztán pláne hasznos, mert játékokhoz ad háttér-információt... - a korr.)*
3. Szerintem a magyarosításokat sem kellene részletezni, bár tény, hogy kevés van belőlük.
Lásd kettedik pont. Mondjuk, nem lesz ez a papírújságon belül ebből rendszer, csak mivel ez sajnos nem túl sűrű esemény kis hazánkban, úgy gondoltuk, hogy ez ennyit egyszer megér. Bár érnénk meg, hogy annyi honosított program jelenik meg, hogy a játéktesztek nagy részét ezekből lehetne megírni. Jójó okéóké, felébredek.
4. A guru történelem egy cikknek lenyelhető, de nem kellene ebből rendszert csinálni.
Ez sem rendszer, még most van belőle egy cikk, és ezzel a végére is értünk. Majd tíz év múlva megint csinálunk egy ilyet, csak már Gamer történelem, vagy valami hasonlóan elmés címmel, valamint fotósorozattal is jelentkezünk a veterán tolószékesek versenyéről a szerkesztőség folyosójáról, az Arany Sétabot Kupa keretében. *<Ne pánikolj, nem lesz belőle rendszer, bár annyira sokan örültek neki, hogy az IPMA fórumokon külön topicot kapott. :) Lily>*
5. A digitális felújítás (Defender of the Crown) se kellett volna, lássuk be, felesleges, lényegtelen. A többi cikkel elégedett vagyok, legyen akár új vagy régi. Ha ezeket kivesszük az újságból, akkor több hely marad lényegesebb dolgokra. Egyébként a Sega Soccer Slam biztos kiváló játék, hiszen nagyszerű ötletlopás. Szeretném kihangsúlyozni, ez a levél nem anyázás, hanem építő jellegű kritika. Jövő hónapban újra itt: **Cow.**
Úgy gondolom, a DotC nem volt felesleges cikk, mindenképpen érdekes olyan szempontból, hogy mi mindent találnak ki a cégek időnként. Nagy sorozat ilyenből vélhetőleg nem lesz, egyrészt, mert sok ilyen ráncfelvarrásos plasztikai műtétet kevesen mernek elkövetni a régi programokon, másrészt pedig mittomén, mit akartam most írni, mert a Lily közbeszólt, és elfelejtettem. *<Nem is szóltam közbe, csak rád ejtettem pár kupac CD-t. Lily>* Mindegy is, a lényeg, hogy igen nagy százalékban elégedett voltál velünk, és remélhetőleg ez most sincs így, mert talán minden idők legjobb Gamerét tartod a kezedben. :) Még annyit a DotC-hoz, hogy mivel a maga idejében eszméletlenül nagy siker volt, talán mégis csak joggal érdemelte meg a megemlékezést a jelenlegi kiadásával kapcsolatban, mégis csak a (PC-s) játéktörténelem kihagyhatatlan része.

HÁROMSZOR ÖTPONTOS LEVÉL (GYK.: EGY LEVÉL 15 PONTTAL, ÉS NEM 3 LEVÉL 5 PONTTAL, DE EZ A VÉGÉRE ÚGYIS KIDERÜLT VOLNA). Szeva, Braz! Ez az az e-mail cím, ahova lehet e-mailt küldeni, hogy berakd a levrovba? **(Nem ez az. Braz)** Ha igen, akkor elmondanék egy-két dolgot a lapról: **(Mondom, nem ez az. Jézus, mi lenne, ha ez lenne az. Na mindegy most már. Braz)**
1. A Guru Gamer név, az valahogy nekem szokatlan. Meg nem is olyan jó, mint a PC Guru.
2. A hónap játéka rovat (5. oldal) fél oldal helyet foglal el, a kép miatt. Ha nem lenne, akkor több helye lehetne a levrovnak.
3. Az impresszum miért a lap elején van?
4. Ne a leggagyibb (Crazy Taxi) demó leírása legyen a cd tartalomnál.
5. Túl nagy terjedelmű, az ismertető rovat.
6. Király a nosztalguru rovat!!!
7. A weblapát rovatban csak gagyi címek vannak
8. Szerinted is rossz a dino crisis2 grafikája?
9. Tök jó a gondolatébresztő rovat!!!
10. A csalások és a mentőöv rovat nagyobb lehetne.
11. Guru Tábor cikk előbb is megjelenhetett volna
12. 3D rovat. Ha már leírjátok, hogy hogyan kell csinálni a dolgokat, akkor legalább valami kezdő kis progit, ha nem is a legjobbat, de rárakhatnátok a DVD-re. ***(Hát arra biztos nem – a korr.)***
13. A levrov lehetne nagyobb.
14. Tök jó a gurutörténelem cikk!!!
15. Király a következő teljes játék!!! (Thief) Kösz. A Guru velem van mindig! **SCRASH**
Olyan régen írtam én is ilyen kis sokpontos izét, hogy egészen meg is jött a kedvem, na figyuzzatok csak.
1. És lőn, tessék itt van a mostani: GAMER! Legjobb. Véletlenül még nekem is tetszik, az az érdekes, hogy nem én találtam ki...
2. Ez hülyeség. Nem kicsi.
3. Azért, hogy ne a lap végén legyen. Formabontó, merész, fiatalos, lendületes. És tudnék még írni ilyen ökörségeket, egyébként természetesen fogalmam sincs, de most őszintén, nem mindegy, hogy hol van?
4. Nem is a leggagyibb.
5. Dehogy. Pont jó. Bizony.
6. Király.
7. Nézőpont kérdése. Tudok remek jó címeket is mondani ám: pl.
8. Szerintem fogalmam sincs, nem is néztem meg a programot... :)
9. Tök jó.
10. Lehetne.
11. Jelenhettek volna. Például ha a tábor nem augusztusban, hanem májusban lenne, akkor valóban hamarabb lehetne írni róla.
12. Félek tőle, ilyen program nincs, amelyiknek a licence ezt megengedné, azért majd konzultálok a rovatvezetővel.
13. A levrov lehetne kisebb.
14 Tökjó.
15 Király.

MEGINT EGY LÁNY??? Boldog Karácsonyt, Brazil! És egyúttal szeretnék áldott Húsvéti ünnepeket is kívánni, hogy már azzal se legyen gondom... Csak azért írok, mert mostanában egyre több levelet kapsz azzal kapcsolatban, hogy milyen kevés lány ír az újságba. Nos, ennek kapcsán meg kell jegyeznem, hogy a furcsa álnevek nem biztos, hogy mind fiúkat takarnak. Ezt bizonyítani kívánva szeretném fellebbenteni a fátylat egy kulisszatitokról: ÉN IS LÁNY VAGYOK!!! Őszinte híved: **PYTHON SEBAE**
Nos, hmm, ezt igazán bárki írhatja így levélben. Hajlandó vagyok hinni neked, miért is ne, meg talán még igazad is lehet az álnevekkel kapcsolatban. Ettől függetlenül, természetesen csak azért, hogy minden kétséget kizárjunk nemi hovatartozásoddal kapcsolatban, kérlek, fáradj be valamikor a Gamer szerkesztőségébe, hogy a Lánysággot Vizsgáló Bizottság által hitelesíteni tudjanak a szakértőink, és erről egy hivatalos, a Gamer által is elfogadott okiratot ki tudjunk állítani.

A KIADÓ DIADALA, AVAGY ÓDA A TERJESZTÉSHEZ. Szia te gumicukrok rémálma! Tavaly szeptember óta vagyok rendszeres olvasótok, és azóta tökéletesen meg vagyok elégedve, de most a Guru Gamer első számában akadt egy kis bibi. Megvettem, kibontottam, olvasom Chris bevezetőjét, ahol nagyon szépen leírta, hogy 4 CD-nek kellett kipotyognia belőle. És mit látok? Hogy sajna az a 4 nem is 4, hanem csak 3. :(Elkeseredtem. Szidtam a nyomdát, szidtam a világot, szidtam mindenkit. Aztán gondoltam, biztos nem vagyok egyedül a problémámmal, és erre is lesz valami értelmes magyarázat vagy megoldás. Összeszedtem maradék energiámat, és betelcsiztem hozzátok, ahol is megosztottam problémámat egy rendkívül bájos női hanggal, aki kapcsolta nekem a terjesztést, ahol is semmi dolgom nem akadt, mint megmondani a nevemet, a címemet, a hiányzó CD-t (Freespace 2 cd1), és másnapra már meg is érkezett a lemez, szépen bekartonozva. Szóval csak meg szerettem volna köszönni, hogy fel vagytok készülve az ilyen problémákra, és hogy foglalkoztok velünk. Más újságnál lehet, hogy elküldtek volna a búsba. Mostmár tudok Freespace 2-zni... KÖSZI **GUBA ÁDÁM)**
Csodálatos. Néha mégiscsak úgy érzem, hogy nem feleslegesen jártatom a számat, amikor arra buzdítalak titeket, hogy ilyen gond esetén nem kell azonnal önmeggyilkolást elkövetni, hanem keressetek meg minket. Elképzelhető, hogy jelen esetben szerencsétlenül járt levélírónk ugyan teljesen magától, és nem a Kőbevésett Brazili Intelmek hatására cselekedett, de ez meg még jobb, ezek szerint időnként gondolkodni is tudtok! Én annyira, de annyira, de annyira büszke vagyok rátok, bizony. Mivel sajnos nem ez az egyetlen eset volt az előző számmal, én kérek elnézést mindenkitől, akinek kellemetlensége adódott, úgy tűnik, ilyen sok CD hozzácsomagolása az újsághoz nem megy még zökkenőmentesen.

ÉS AMI KIMARADT A MOSTANI LEVROVBÓL...
Kezdetben úgy gondoltam, hogy fogok szemezgetni az online kiadványunk (www.gurugamer.hu) fórumaiból is egy-két beszólást, de ad 1 megígértem a Lazának, aki Törd, hogy a levrov picit kevesebb karakterből fog állni, mert beszólt nekem, hogy túl hosszú, most meg már szinte teljesen teleírtam, és már semmi sem fér bele; ad 2 olyan félelmetesen iszonyatos mennyiségű üzenet keletkezik nap mint nap, hogy képtelen vagyok átnézni, és válogatni belőlük. Azt tudom javasolni, hogy akinek van rá lehetősége, személyesen kukkolja meg, és akár szóljon is hozzá a témákhoz, csak vigyázzatok, mert van egy-két rettenetesen kegyetlen és szőrösszívű moderátor. Szal szeretettel várunk online is mindenkit, éljen az interaktivitás meg ilyesmik, asszem ilyesmi szöveget szoktak nyomatni ilyenkor.

Ez meg itt valami olyasmi, ami semmiképpen nem maradhat ki a levrovból, enélkül nem lenne teljes, és amúgy is majdnem a legjobb rész következik: ez itt a vége ugyanis. Jók legyetek, álmodjatok szépeket, hízzatok szépen tovább, és elmaradhatatlanul meg kell említsem, hogy éljenek a csajok. Pusszantyú.

BRAZIL

Ui.: az én szép és jó Tördömnek: édes kedves kis cickafarok, ha netán megint lehagyod az e-mail címemet a levrov végéről, rettenetes dolgokat fogok veled művelni...

REUi.: Zsugabubus, nem békülök!:) De azért ne!
BRAZIL@IPMA.HU


minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



GURU TÖRTÉNELEM

Az előző számban a PC Guru történetét nem fejtettem ki igazán részletesen, csak megemlítettem a kezdeteket, s elborongtam az Amigás lap megszűnésén. Haladjunk akkor most már a PC-s történelem szálain kronológiai sorrendben...

1993-ban jelent meg tehát az első PC Guru, még mint IBM PC különszám. Idézet az intróból: „Mint a világ minden táján, hazánkban is kialakult a PC-láz... az óriási érdeklődés miatt összeállítottuk ezt a lapot, amely ha sikeres lesz, negyedévente jelenik meg". Igaz, néhol a szöveg alatti képek szinte olvashatatlanná tették a lapot és sajátosan keveredő design elemek tették teljessé a hangulatot, de az újságot minden üröm ellenére nagy örömmel fogadta a PC-s tábor, így biztossá vált a megjelenése. A PC Guru ekkor 52 oldal volt (ebből 16 fekete-fehér). 1994 nyarán az 52 oldal mellé rosszabb minőségű papíron és fekete-fehérben, de 16 oldalas, kivehető HW-SW melléklet kerül, és persze a csapat igyekszik minden friss programot kezei közé kaparintani és letesztelni. Az 1995-ös év duplaszámmal kezdődött (68 oldal + 16 oldal HW-SW), melyben elkövettem első elborulásom a Master of Magic cikkel, 8 oldalban (93 %), ám a hónap játéka mégis a Dragon Lore lesz (Mocsy – 88 %). Hmm. ;-) Ekkor az 1 oldalas levrov, már fészkelődik, de még nem kap nagyobb teret. Az év elejétől az újságon eluralkodik a sokat emlegetett „manós design", házi rémünk pályázat során nevet is kap (Lakmusz), sőt manológia cikk is születik róla (Rettenetes! :)). Ősszre újabb meglepetést kapnak az olvasók, minden laphoz rendelhető lemezmelléklet (az előfizetőknek ingyen jár).

1996-ot írunk, Lakmusz csendesen és zokszó nélkül távozik sorainkból, hiánya senkit nem kavar fel, s ismét új, letisztult, olvasható oldalakat forgathatnak az olvasók, az újság már 84 oldalon terpeszkedik. Ebben az évben a hardver rész beköltözik az újság második felébe, és többé már nem melléklet (!), Shoebaron őrült tempóban megkezdi a rovat felpörgetését. Megújul a BBS, kivirágzik, majd elhal a PC Ovi, és beilleszkedik az Internet rovat is a lapba. Az év közepén induló Magic the Gathering rovat is meglepő sikert arat, s csaknem egy évet megél...

1997 tavaszán elindul az első guru honlap. A játék hírek, bemutatók és leírások mellett a lap szerves része már ekkor jó néhány fontos hardver rovat Internet, Tuning, LightWave, Midi, Tesztlabor. A 7. számot egyiptominak kereszteljük, mert 3 leírás is mozog ebben a környezetben, s az újság 100 oldalra terebélyesedik. Ebben az évben a lap kinézetének áttervezése az év végére esik és a Red Chicken Team neve fémjelzi, akik tartják is a frontot egy teljes évig...

1998-ban a 3. szám nyit új fejezetet a Guru történelemben, mert a PC Guru CD-ROM melléklettel jelenik meg (nosztalgikus lapozgatásom közepette ebben a számban találtam meg PPeti első Grab cikkét, valamit Mocsy bemutatóját az EverQuestről!). A 6. számtól már 116 oldalas a lap és az éves megszokott design váltás a 11-es számban következik be, amikor köreinkbe érkezik a Futura Extravaganza a sokakat felkavaró „drótos design"-jával, amit végül az olvasók elfogadnak, sőt meg is szeretnek (és később még vissza is sírnak, de ezt ekkor még álmaikban sem képzelnék). Részlet az év utolsó intrójából: „...nem ígérjük hogy változatlanok maradunk, a bennünk mocorgó újító és változtatni akaró kedv nem csökkent..."

1999 nagy fordulópont a csapat életében, komoly döntés születik, a PC Gurut a továbbiakban a Vogel Lapkiadó Kft adja ki. Ezek után pörögnek az események, azonnal felkavarjuk az addig oly nyugalmas kiadó mindennapjait hemzsegésünkkel (hangos zene, multipartyk, ajtók mögül kiszűrődő hörgések, sikolyok stb. szerintem ismerős ;-)), beindul a magazin fejlődése is. Tavasztól már minden oldal színes és hozzánk kerül a korr. is, aki kíméletlenül rakja rendbe sorainkat.

Az 5. számban nagy tervünket valósítjuk meg, 2 CD-vel jelenünk meg, a második korongon teljes játék, a Spec Ops kap helyet. Ebben az évben indul a hetente frissülő PC Guru Online (PGO) is, ami kivonatos formában felkerül a havi demo korongunkra is. Érdekesség: PC Guru Top 5 1999 / 12: 1. Half-life: Counterstrike, 2. EverQuest, 3. Driver, 4. Nocturne, 5. Pharaoh.

A **2000**-es év viszonylagos nyugalomban telik, az újság januártól 132 oldalas és új, „cyber layout"-ot kap. Az olvasók a 2000 / 3. számától egy-egy posztert is kapnak a lap mellé, változatlan áron, tiltakozás nem érkezik, öröm heje-huja :). Ősszel vezetőségi változások következnek be, de ennek igazi hatásai 2001-ben kezdenek megmutatkozni...

2001-es év áremeléssel kezdődik (1646 Ft), ami sajnos már elkerülhetetlen volt. A csapatba viszont üde színfoltkén megérkezik 2000 decemberében Hancu és Stöki, mindketten osztatlan sikert aratnak az olvasók és a szerkesztőség körében is. Év vége felé érzékeljük már a „DVD őrületet", de még nincs elég olvasónknak megfelelő meghajtója, így nem adunk ki DVD mellékletet, bár érezzük mi is, a korongunkon szűkös már a hely...

Közeledünk a jelenhez... **2002** kezdetén a posztert elhagyjuk, és véglegesen letesszük a voksunkat a 3. CD mellett, így mindig van CD . A 2. számban eddigi legsikeresebb játékmellékletünk az Unreal mellett kisebb sokk éri az olvasókat, designt váltunk, megérkezik Cseri és óriási port kavar az új megjelenés, ami szép lassan kiforrna, ám csapatunk a már közismert előzmények után úgy dönt, a PC Guru 2002 / 9-es száma után megválik a kiadótól és új lapot készít...

Ez az a pont, ahol a Guru történelem különös fordulatot vesz, hiszen a csapat teljes létszámban, vállvetve készíti a Guru Gamert, míg a PC Guru név és kiadási jog marad a német tulajdonú kiadónál, aki természetesen tervezi a lap jövőbeni kiadását, új szerkesztőséggel.

Mi ettől függetlenül Guru team maradunk, hisz nem a név teszi a lapot. Jelenünk szinte naponta alakul, azóta is, talán ezekben a percekben is, mikor e sorokat írom, s mint azt olvashattátok az introban...

A közös játékos jövő reményében olvassátok most egy kicsit a többiek emlékeit (bocsi aki kimaradt, egyszerűen nem fért mindenki ide)! ■ LILY

BIRD

Milyen típus volt az első számítógéped? Valódi ZX-81 16 KBytos bővítőkártyával és eredeti Junoszty tévével. Oh, azok a játékok! Volt úgy, hogy a szörnyek egyszerre három kockából épültek fel! :)

Mióta vagy a Guru csapatával? Sajnos nem mondhatom el, hogy a kezdetektől, az első lemezguruban még nem jelent meg cikkem. Sőt, lehet, hogy a következőben se, de arra már nem esküdnék meg. :)

Melyik a kedvenc játékod? Hehe, jó kérdés. Annyit játszottam már, hogy nem is emlékszem. De az EverQuest sokáig betöltötte az összes többi program helyét.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Hát, lássuk csak... Halványan rémlik, hogy voltak ott jó napok is (Guru tábor, Kispál koncertek, szilveszterek (bocs az összerondított mosogatóért, Pöpeti :), de a költözködések élménye elnyomja mindet. Még mindig nem hevertem ki azt a sok tonna papírt, amit például a József körúti házikó második emeletére kellett felcipelnünk. :)

Első cikked nálunk? Először a Space Quest IV leírásom került be a lemezguruba, gyakorlatilag ezzel lettem a csapat tagja.

Mit jelent neked a Guru? Barátokat, szórakozást, hobbit és munkát, illetve cikkleadáskor egy pár kialvatlan szemet.

BRAZIL

Milyen típus volt az első számítógéped? Commodore VC20, 3.5 kb. memória, bizonyám, és komolyan jó játékok voltak rá. :)

Mióta vagy a Guru csapatával? Igen.

Melyik a kedvenc játékod? EverQuest és *****.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Számtalan van, felsorolni lehetetlen. A legborzasztóbb talán a Törd. feje ébredés után a táborban. A legkedvesebb pedig? Talán szinte az egész.

Első cikked nálunk? Nemtom. < Hihi, lehet hogy a Lovag novella. Lily>

Mit jelent neked a Guru? Software Failure. Press Left Brazilfül to Continue Guru Meditation #19920317:20020912

HANCU

Milyen típus volt az első számítógéped? C64.

Mióta vagy a Guru csapatával? 2000 decembere óta írogatok, előtte a Sasával sörözgettem aktívan, még azelőtt dolgoztam a Guru szinte összes konkurenciájának. A nemkicsit rosszindulatú legenda szerint én is tettem tönkre mindet. :)

Melyik a kedvenc játékod? Csak random mondok párat a kedvencek közül: Heroes-sorozat, Worms, Pirates!, Doom2...

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked? Khm, tegyük fel, hogy elmeséltem, de nem bírta a nyomdafesték :)

Első cikked nálunk? AquaNox előzetes, 2000 december

Mit jelent neked a Guru? Jó társaságot, és lehetőséget, hogy kiéljem az akut írhatnékomat.

JOSHUA

Milyen típus volt az első számítógéped? Az első saját tulajdonú számítógépem egy Commodore 64-es volt, bár előtte már jó ideje nyomultam kevésbé saját tulajdonú Spectrum ZX80-anakon, sőt, 1 KB-os, az egykori NDK-ban gyártott, háttértár nélküli (no magnó, no floppy drive!) Primo-n is.

Mióta vagy a Guru csapatával? A Guru csapatához hivatalosan csak 1998-ban csatlakoztam, Mocsyt, Lázit és Beart viszont már 1990 óta ismertem. Érdekesség, hogy a nyomtatott Guru elődjének számító, lemezen terjesztett kiadványban is jelent meg cikkem: ha jó emlékszem, az SSI jegyezte Krynn trilógia valamelyik részével kapcsolatban írtam valamit...

Melyik a kedvenc játékod? Most éppen a Total War sorozat (Shogun, Medieval), szigorúan véve a dolgot viszont a Civilization III.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Rengeteg kellemes emlékem van: a legélénkebben (már csak a közeli időpont miatt is) az ez évi Guru tábor egyik éjszakája él bennem, ahol is megalkottuk a „kvarkvers" műfaját: ez egy olyasfajta művészeti ág, amely az elméleti fizika és az elvont miszticizmus között hivatott kapcsolatot teremteni, mindenki számára „érthetően" közvetítve azok eredményeit - minél inkább antirímekbe foglalva. Legszörnyűbb élményemet Sasa szolgáltatta, aki méltatlan körülmények közepette, könnyek közt távozott a legutóbbi szülinapomról... De az „élbolyban" van a szerkesztőség egyes tagjainak külseje okozta, mindmáig fel nem dolgozott vizuális sokk is...

Első cikked nálunk? Creative 5xDVD-ROM + FPS1000 hangszórórendszer.

Mit jelent neked a Guru? Inspirációt amúgy nyomorúságos életem további tengetéséhez.

Ennek megfelelően hitvallásomat általában az alábbiakban szoktam összegezni: Earth & Soul & Rock'n'Roll - and don't forget the Guru!

KORR

Milyen típus volt az első számítógéped? ZX Spectrum

Mióta vagy a Guru csapatával? 1999

Melyik a kedvenc játékod? Ha azt mondom, hogy az a kedvenc játékom, amelyiket még ma is előveszek pár menet erejéig, és amikor először megkaptam, akkor orrvérzésig játszottam vele, akkor a válasz a Mah-Jongg a Diablo. Ha úgy értelmezem a kifejezést, hogy az a kedvenc játékom, amelyik a legmélyebb benyomást hagyta bennem, akkor a válaszom: a Baldur's Gate.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Legkedvesebb: közös EverQuest partyk. Legborzalmasabb: Amikor 2 nap alatt kellett kijavítanom a fél újságot:)

Mit jelent neked a Guru? Etalon a számítógepes lapok piacán. Olyan csapat, amelyiknek kitüntetés a tagja lenni.

LAZA

Milyen típus volt az első számítógéped? Soha nem volt saját gépem, most van egy pénégykétezernégyszázam.

Mióta vagy a Guru csapatával? 8 éve?

Melyik a kedvenc játékod? Boulderdash

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emléked... Amikor idejöttem, az borzalmas volt)

Első cikked nálunk? HomeWord egyben az utolsó is, mindenki nagy örömére.

Mit jelent neked a Guru? Munka :)

CHRIS

Első számítógép: Commodore 64 + lemezegység...

Mióta vagy a Guru csapatával? A "lemezes" Gurura csináltam zenéket, aztán pár cikket '92 és '94 között ... utána '98-tól mostanáig.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: ... amikor a Shoe-ékkal feljártunk bulik előtt a Guru szerkesztőségbe, az jó volt :)

Első cikk: Talán a Flashback...

Melyik a kedvenc játékod? Most épp az Operation Flashpoint ... :)

PROGRAMAJÁNLÓ

NOVEMBER 1.

Megjelenik a Microsoft legsikeresebb játéksorozatának újabb darabja, az Age of Mythology.

NOVEMBER 2.

The Cranberries koncert az SAP Csarnokban.

NOVEMBER 7.

A Kárhozat Útja című film hazai premierje. A Sam Mendes rendezésében (Amerikai szépség) és Tom Hanks főszereplésével készült alkotás november legerősebb filmjének ígérkezik.

NOVEMBER 8.

Szent Márton-nap. A hagyomány szerint ekkor kezdődik a negyvennapos adventi böjt – e napon a tradíció szerint sült liba és már az idei szüretből származó bor kerül az asztalra. Éppen ezért e nap az újbor ünnepe is.

NOVEMBER 11.

Stöki szerint az Emil.Rulez „Hello tourist" című maxija – remélhetőleg – óriási sikert arat:).

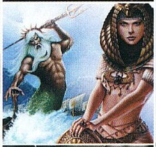
NOVEMBER 12.

A Gyűrűk Ura - A gyűrű szövetsége bővített, 4 DVD-s extra változatának megjelenése. Ugyan a moziváltozat augusztusban már piacra került, ám ezúttal több mint 30 perccel hosszabb filmet kapnak a rajongók (annyi nem is fért már el egy DVD-re). Az új jelenetekben többek között Aragorn tündeénekét és Pippinék hobbit kocsmadalait csodálhatjuk meg, Galadriel pedig olyan különleges ajándékokkal lepi meg a Szövetség tagjait, amelyeknek már a Két Toronyban lesz igazán szerepük. A kiadvány továbbfejlesztett 6.1-es DTS ES hanggal és természetesen rengeteg (a film mellett 2 teljes DVD-nyi) extrával kerül a boltokba.

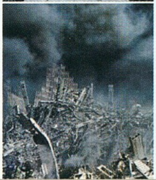
NOVEMBER 14.

Chris Rea koncert az SAP Csarnokban.







NOVEMBER 15.

Debütál a Haegemonia tovább öregbítve a Digtal Reality és a magyar játékfejlesztők hírnevét.

NOVEMBER 17.

Aki eddig nem tette meg, e napon még utoljára megtekintheti az október 18-án nyílt World Press Photo kiállítást a Néprajzi Múzeumban. Érdemes ellátogatni rá, a világ 2001-ben készült sajtó- és riportfotóinak díjnyertes anyaga nem mindennapi kultúrélményt ígér.





NOVEMBER 19-24.

36. Tornász Világbajnokság az új debreceni Sportcsarnokban.

NOVEMBER 20.

Ha hinni lehet a híreknek, e napon már elmerülhetünk Lara Croft legújabb kalandjaiban – már ha az Eidos az elkövetkező egy hónapban nem halasztja el a Tomb Raider: Angel of Darkness megjelenését.

NOVEMBER 20.

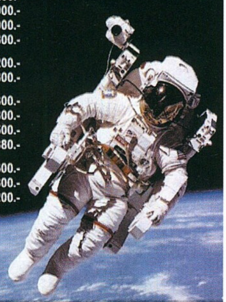
A Star Wars Episode II – A klónok támadása DVD-változatának premierje. Az extrák között a szokásos audiokommentárok mellett találunk majd kimaradt jeleneteket, werkfilmeket, forgatási naplót és a hivatalos sajtóanyagokat.

NOVEMBER 22.

Ezen a napon garantáltan megjelenünk egy újsággal:).

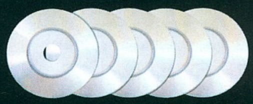
NOVEMBER 26.

A Budapest Kongresszusi Központban fellép a The Harlem Gospel Singers – Blues Brothers rajongóknak ott a helyük!









DVD



STAR WARS EPISODE II – A KLÓNOK TÁMADÁSA (2 DVD)

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban...

Minden idők legnépszerűbb csillagközi legendájának folytatása november 20-án minden rajongó számára elérhető közelségbe kerül, ugyanis ekkor szállítják a boltokba George Lucas űreposzának csodálatos extrákkal teli DVD kiadványát, amelynek minden rajongó gyűjteményében ott a helye még akkor is, ha maga a film nem nyerte el teljes egészében a tetszését.

A 20 éves Anakin Skywalker a tiszteletreméltó Obi-Wan Kenobi Jedi-lovag tanítványaként az évek során sokat tanult az erő használatáról, de türelmetlensége, arroganciája és keményfejűsége miatt mentora úgy érzi, még nem áll készen az önállóságra. Mindezek ellenére Anakint és Obi-Want a Jedi-tanács új feladattal bízza meg: védjék meg Padme Amidalát, a Naboo bolygó egykori uralkodóját, aki ellen sikertelen merényletet hajtottak végre. Amidala jelenleg bolygóját képviseli a Galaktikus Szenátusban, ahol éppen arról folyik a vita, hogy felhatalmazást adjanak-e Palpatine szenátornak egy ütőképes katonai alakulat létrehozására a titokzatos Dooku gróf egyre fenyegetőbb szeparatista mozgalma ellen.

George Lucas a Baljós árnyakhoz hasonlóan dupla lemezes kiadással jelentkezett, és olyan extrákkal halmozta el azokat, melyekből választ kapsz a Klónok támadásával kapcsolatban felvetődött összes kérdésedre.

Az első korongon a szokásos produceri és rendezői audiokommentárok mellett nemigen találunk mást, nem úgy, mint a másodikon, ahol azonnal megtekinthetjük a kizárólag a DVD-kiadás számára masterelt nyolc kimaradt jelenetet George Lucas, Rick McCallum és Ben Burtt felkonferálásával. Miután a vizuális sokkon túltettük magunkat, elveszhetünk az effektusok tengerében, és megtudhatjuk, hogyan jutottak el az ILM szakemberei a „bábútól a pixelig", és megismerhetünk a digitális Yoda, illetve Dexter Jettster születésének folyamatával is. Ugyanehhez a témához kapcsolódik az az exkluzív dokumentumfilm, amelyik „A technika csúcsai: a II. rész megtervezése" alcímet kapta, és amely a digitális forradalom jelentőségét taglalja. A stafétabot ezután Ben Burtt és csapata kezébe kerül, akik egy vadonatúj dokumentumfilmben elárulják, hogyan készült az Episode II hangja, majd felvezetik azt a három kisfilmet, amelyek A klónok támadása történetéről, akciójeleneteiről és a szerelmi szálról rántják le a leplet. A Baljós árnyak legnépszerűbb extrája az interneten is publikált dokumentumsorozat volt, ez a kisfilm-összeállítás természetesen a második rész korongján is megtalálható, és nem kevesebb, mint 12 epizódból áll. A szokásokhoz híven most sem maradunk le a csodálatos John Williams-videoklipről sem, amely ezúttal az „Across the Stars" címet kapta. A második korong záróakkordját a film mozielőzetesei, TV reklámjai, forgatási fotói, a moziplakátok és egyéb nyomtatott anyagok, valamint „R2-D2: A félgömbön túl" c. áldokumentumfilmje képezi.

Mit is fűzhetnék, hozzá mindehhez? Ha Lucas a DVD-kiadás alaposságával készítette volna el filmje forgatókönyvét, ha ugyanilyen mélyen merült volna el saját világában, akkor minden bizonnyal minden idők legjobb sci-fijével lenne dolgunk, így azonban csak egy közepes alkotás példaértékű kiadásával lettünk gazdagabbak

Rendező: George Lucas › **Szereplők:** Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson, Ian McDiarmid, Temuerra Morrison, Jimmy Smith › **Hang:** angol, (Dolby Digital EX 5.1) › **Kép:** 16:9 (2.35:1) › **Felirat:** magyar, angol, horvát, cseh, görög, héber, izlandi, lengyel, portugál, török › **Extrák:** lásd a cikkben; › **A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.**

A GYŰRŰK URA: A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE (4 DVD)

A Gyűrűk Ura-rajongók ugyan már augusztusban megvásárolhatták a négy Oscar-díjjal jutalmazott A Gyűrű Szövetsége moziváltozatát DVD-n és videokazettán, november 12-én azonban – a világpremierrel egy időben - megjelenik a fantasztikus, négy lemezből álló BŐVÍTETT EXTRA VÁLTOZAT, amely előreláthatóan igazi, kihagyhatatlan csemege lesz Középfölde és a DVD formátum szerelmeseinek.

Mivel Peter Jackson rendezőnek ezúttal nem kellett az időkorlát szabta határokra ügyelnie, lehetősége nyílt, hogy több mint 30 perccel meghosszabbítsa az eredeti 4 Oscar-díjjal jutalmazott mozifilmet. Az új verzióban nagyobb hangsúlyt tudott fektetni a szereplők jellemfejlődésére, a humorra, a cselekményszövésre; egyszóval több kerülhetett át a filmbe J.R.R. Tolkien varázslatos világából.

Peter Jackson nem csupán egyszerűen hozzátette a korábban kimaradt jeleneteket, hanem újrakomponálta az egész filmet, hogy a harmincpercnyi új rész tökéletesen illeszkedjen. A maximalizmusáról ismert rendező elkészíttette az új jelenetekhez tartozó vizuális, illetve hangeffektusokat, a film eredeti zenéjéért ugyancsak Oscar-díjat kapott zeneszerző, Howard Shore pedig mintegy ötvenpercnyi új zenét komponált és rögzített a Londoni Filharmonikusok segítségével.

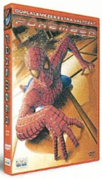
Fontos megjegyezni, hogy a Bővített változat a fent említett 30 perccel hosszabb filmen kívül további két DVD-t és az azokon található töméntelen mennyiségű extrát tartalmaz. Ráadásul a magyar forgalmazó szeretett volna – a film készítőihez méltón – kitenni magáért, így elérte, hogy a magyar szinkron kétszer is felkerüljön a lemezre, és nem is akármilyen minőségben: A Dolby Digital 5.1-es szinkron helyett 5.1EX, és a magyarországi DVD-zés történetében először különálló 6.1 DTS ES magyar hang kapott helyett a korongokon, így a tökéletes még tökéletesebben szól.

A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba

A GYŰRŰK URA BŐVÍTETT KIADÁSA AZ ÉV LEGIGÉNYESEBB DVD-KIADVÁNYA, ÉS EBBŐL KIFOLYÓLAG MINDENKÉPPEN KI KELL EMELNEM A FILM FORGALMAZÓJÁT, A WARNER HOME MAGYARORSZÁGOT!!! MINDEN RAJONGÓ SZÁMÁRA KÖTELEZŐ DARAB!!!



PÓKEMBER - SPIDER-MAN (2 DVD)

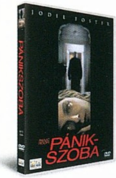


A film, mely Amerikában a mozipénztáraknál maga mögé utasította a Csillagok háborúja második részét, a film, amelyik nem akart több lenni, mint ami, a film, mely büszkén állhat be a filmes képregény-adaptációk sorába. Sam Raimi Pókembere megérkezett!

Egy pókcsípés nem a világ. Peter Parker, a kétbalkezes diákújságíró világa mégis fenekestül felfordul, amikor a laboratóriumi osztálykirándulás során megcsípi egy mutáns pók. Ezt követően a srác egyre furább képességeket tapasztal magán: könnyedén sétál a plafonon, csuklójából ragadós pókszálat lő ki, a veszélyeket pedig jóval bekövetkezésük előtt megérzi. Ami kezdetben játéknak tűnik, hamarosan szörnyű és izgalmas kötelezettséggé válik: Peternek meg kell küzdenie az emberfeletti erővel rendelkező, gonosz Green Goblinnal, és el kell nyernie a gyönyörű Mary Jane szerelmét.

Rendező: Sam Raimi **> Szereplők:** Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst **> Hang:** magyar, angol, (Dolby Digital 5.1) **> Kép:** 16:9 (2.35:1) **> Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, dán, finn, görög, héber, izlandi, norvég, lengyel, román, szerb, szlovén, svéd, török **> Extrák:** Audiokommentár Sam Raimi rendező, Kirsten Dunst, Laura Ziskin producer és Grant Curtis co-producer közreműködésével; Speciális effektusok kommentár John Dykstra és a trükkcsapat közreműködésével; Filmográfiák a szereplőkről; Videoklipek: Chad Kroeger featuring Josey Scott: Hero és Sum 41: What we're all about; Tévéreklámok; Előzetesek; Így készült a Pókember: Az HBO werkfilmje; Pókmánia: az E! Entertainment filmje; Portréfilmek: Danny Elfman, a zeneszerző és Sam Raimi, a rendező munkásságáról; Próbafelvételek: Tobey Maguire, J.K. Simmons és a digitális Pókember; Jelmez- és sminktesztek; Bakiparádé; Peter Parker sötétkamrája: látványtervek; Dokumentumfilm – Pókember: a XXI. század mítosza; Pókember képregénytörténet; A gonosztevők galériája **> DVD-ROM-os extrák:** Pókember játékdemó; 3 exkluzív Marvel képregény stb. **> A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba.**

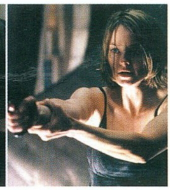
PÁNIKSZOBA - PANIC ROOM



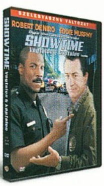
David Fincher a Hetedik és a Harcosok klubja után feszült, hitchcocki thrillert forgatott, és előző munkáihoz hasonlóan ismét tökéletesen vette az akadályokat. Fincher filmjének érdekessége, hogy a jelenetek 95 százaléka egy házban játszódik, e szűk határok közé szorított környezet a rendezőzseni munkájának köszönhetően mégsem fullasztja unalomba, és nem teszi monotonná a Pánikszobát, melyben Meg Altman (Jodie Foster) és lánya, Sarah (Kristen Stewart) halálos macska-egér harcot vív három betörővel - a pánikszobák építéséből élő Burnhammel (Forest Whitaker), az előző tulajdonos egyik örökösével, Juniorral (Jared Leto) és a gátlástalan bűnözővel, Raoullal (Dwight Yoakam). A két nő a „Pánikszobába" menekül, csakhogy az, amit a betörők keresnek, szintén ott van...

Rendező: David Fincher **> Szereplők:** Jodie Foster, Forest Whitaker **> Hang:** magyar, angol, orosz (Dolby Digital 5.1) **> Kép:** 16:9 (1: 2.40)Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, finn, görög, héber, izlandi, norvég, lengyel, orosz, szlovén, svéd, török **> Extrák:** Filmográfiák; Filmelőzetes **> A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba.**





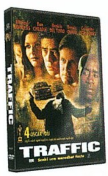
SHOWTIME



Mitch Preston (Robert De Niro) a Los Angeles-i rendőrség nyomozója, aki csak munkájának él. Épp drogdealereket próbál elkapni, amikor megérkezik a titkos akcióról mit sem tudó Trey Sellars (Eddie Murphy), aki színészkarrierje beindulásáig rendőrként keresi a betevőre valót. Erősítést kér, ám egy szenzációéhes tévétársaság forgatócsoportja előbb ér a helyszínre, mint a kollégái. A tűzpárbaj közepette Mitch egy golyóval elintézi az útjában lévő kamerát is, és így másnap már a címoldalakon találja magát. A rendőrség, hogy elkerülje a tévétársaság 10 millió dolláros kártérítési perét, beleegyezik: a csatorna valóságshow-t forgathat Mitch-csel és önjelölt partnerével, Tray-jel a főszerepben.

Rendező: Tom Dey **> Szereplők:** Robert De Niro, Eddie Murphy **> Hang:** magyar, angol, (Dolby Digital 5.1) és török **> Kép:** 16:9 (1: 2.40) **>** Felirat: magyar, angol, török, bolgár, horvát, szlovén, román, szerb **> Extrák:** Magyar menük; Audiokommentár Tom Dey rendező, Tom Saralegui producer és Billy Webber vágó közreműködésével; Kimaradt jelenetek (választható kommentárral); HBO dokumentumfilm: A kulisszák mögött; Rejtett extrák **> A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba.**

TRAFFIC

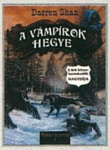


Az idei év DVD-s megjelenései között rengeteg értékes filmmel találkozhatnak a filmrajongók. A Budapest film jóvoltából hamarosan megjelenik a Macska-jaj, a Félelem és reszketés Las Vegasban, a Gyűlölet, nem is beszélve Török Ferenc csodálatos Moszkva tér című filmjéről. Mindezek mellett meg kell említenem a Moképet is, akik az Amelie csodálatos életével lepik meg a művészfilmek iránt érdeklődő közönséget. Az imént felsorolt értékes alkotások közé tartozik a napokban megjelenő, és többszörös Oscar-díjas Soderbergh film, a Traffic is. A mély és felkavaró kultuszfilm a kábítószer-élvezők, az amerikai kormány és a kolumbiai drogbárók ördögi háromszögét veszi nagyítója alá úgy, ahogy eddig még soha egyetlen hasonló alkotás sem. A Gyűrűk Urához hasonlóan a Traffic is kötelező darab, minden gyűjteményben ott a helye!

Rendező: Steven Soderbergh **> Szereplők:** Michael Douglas, Catherine Zeta-Jones, Benicio Del Toro **> Hang:** magyar, angol, spanyol (Dolby Digital 5.1) Magyar 5.1 - Rendezői változat (Spanyol részek felirattal) **> Kép:** 16:9 (1: 2,35) **> Felirat:** magyar, angol, török **> Extrák:** Előzetesek, Tv Spotok és további filmek előzetesei; Kivágott jelenetek; Így készült a film; Interjúk a film készítőivel és a stábbal **> A filmet Magyarországon az SPI Hungary hozza forgalomba.**

KÖNYV

DARREN SHAN: A VÁMPÍROK HEGYE



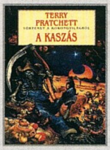
A Vámpírok Hegye ad otthont a 12 évente megrendezésre kerülő vámpír-vezérkari gyűlésnek. Ide indul Mr. Crepsley, a vámpír, Darren Shan, a félvámpír vámpírinas, valamint két különleges törpe kísérőjük.

Az útnak szigorú szabályai vannak, melyeket ők ketten hűen igyekeznek betartani, ám menet közben számos furcsa dologgal teremtménnyel találkoznak. Például egy falka barátságos farkassal, egy veszett medvével és egy halott vérszipollyal. A barátságtalan időjárásról nem is beszélve.

A hetekig tartó utazás után hőseink végre elérik a Vámpírok Hegyét. Shan már csak egy kis nyugalomra és némi pihenésre vágyik. Talán mondanom sem kell, a további események nem az ő igényei szerint alakulnak.

Móra Könyvkiadó (2002)

TERRY PRATCHETT: A KASZÁS



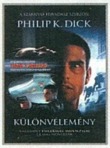
Ha egy létfontosságú közszolgáltatás megszűnik, egészen biztosan eluralkodik a káosz. Nincs ez másként akkor sem, amikor az egyéniség kialakulásának gyanúja miatt menesztik a számos kultúrkörben az elmúlásért felelős "intézményt", a Halált.

Az időzítés nem is lehetne rosszabb, hiszen a tisztességben és jólétben megőszült varázsló, Motolla Alánk éppen távozni készül a Láthatatlan Egyetem tantestületéből. Ám túlvilági vezető hiányában kénytelen visszatérni az élők közé,. éÉs Ankh-Morpork városában nem ő az egyetlen.

Ugyanekkor egy messzi kis farmon megjelenik egy fura idegen, aki meglehetősen jól bánik a kaszával – ám a módszere elég meglehetősen különleges. Sőt, igazán egyedi.

Cherubion Könyvkiadó (2002)

PHILIP K. DICK: KÜLÖNVÉLEMÉNY

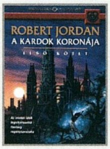


El sem hinné az ember, hogy ezeket az utópisztikus, már-már látnoki erejű, általában komoly társadalomkritikát tartalmazó novellákat (merthogy azok szerepelnek a kissé megtévesztő című kötetben) olyan valaki vetette papírra, aki 1928-ban született, aki első novelláját 1952-ben publikálta, és akinek első regényét 1955-ben adták ki.

Hát nem furcsa, hogy egy embernek, aki végigjárta a skizofrénia, a paranoia, a depresszió és a kábítószer-függőség poklát, olyan fantasztikus, a hollywoodi filmesek figyelmét is felkeltő, egyszerre igényes és populáris sci-fi novellái születtek, mint a Szárnyas fejvadász, az Emlékmás, az Imposztor, a Második változat és a Különvélemény?

Szukits Könyvkiadó (2002)

ROBERT JORDAN: A KARDOK KORONÁJA I.



A Jordan által megálmodott világon egy kicsit megbolondult az időjárás. Elayne, Aviendha és Nynaeve minden erejükkel a Viharok Tálját keresik, hogy annak segítségével az elemeket ismét a megszokott mederbe tereljék.

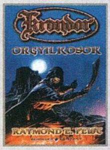
Rand kiszabadul az aes sedai-ok fogságából, és visszatér Cairhien városába, hogy letörje a távollétében kialakult hatalmi villongást.

Egwene maga köré gyűjtötte a Tar Valonból kivonult aes sedai-okat, akik politikai okokból őt választották vezetőjüknek. Szeretné megszilárdítani hatalmát, és közben igyekszik a saját útját járni.

Annyira összetett, hogy az előzmények nélkül (kb. 3000 oldal) reménytelen megérteni, de annyira jó, hogy kár kihagyni.

Beholder Kiadó (2002)

RAYMOND E. FEIST: ORGYILKOSOK

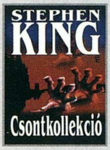


Krondorban kiirtották vagy bujkálásra kényszerítették a helyi tolvaj céh tagjait. Helyüket új bandák vették át, akiket a Féreg irányít. De vajon ki ő? És főleg, mik a tervei? Ezekre a kérdésekre keresi a választ a korábbi könyvekből megismert egykori tolvaj, Sebes Jimmy, aki informátorok hiányában kénytelen saját maga kutakodni. Ennek valamiért valakik nagyon nem örülnek.

Közben Pug fiának is akad némi problémájagondja. Nem sokkal tiszti kinevezése után ugyanis egy külhonból érkezett hercegi családot kell vadászatra kísérnie. Útközben az ifjúa fiatal hercegnő nyíltan az ifjú tudomására hozza vonzódását. Ám mielőtt igazán kellemetlenné válna a helyzet, váratlan támadás éri őket.

Beholder Kiadó (2002)

STEPHEN KING: CSONTKOLLEKCIÓ



A novelláskötet elején még csak viharba kerülünk, majd leszáll a köd. Később találkozunk egy tigrissel, aztán egy majommal, megnézzük Káin ébredését, elkísérjük Mrs. Todd-ot rövid útjaira, utazunk a Jaunt-járattal, részt veszünk egy gengszteresküvőn, kint ragadunk a tó közepén egy tutajon, egy számítógép segítségével Istent játszunk, találkozunk egy férfival, aki soha nem fogott kezet, "nyaralunk" a világnagy strandon, megnézzük egy tükörben a Kaszás képét, bulizunk Nonával, "túlélünk" egy hajótörést, látunk egy bosszúálló kocsit, találkozunk a tejesemberrel, meglátogatjuk a nagyit, útjára engedjük "A rugalmas golyó balladájá"-t, majd átkelünk a szoroson. Aztán...

Európa Könyvkiadó (2002)

■ **PHOENIXVANDA**

ZENE



ANIMAL CANNIBALS – MINDENT LEHET (STÍLUSOK KEVERVE). Még csak az első sornál tartok, és már fülig ér a szám - ehhez elég volt a nevüket leírni -, mivel a jókedv és jó fejség két ismert „képviselője" teremtett alkalmat arra, hogy írjak róluk. Qka MC és Ricsi Pí a hazai nagy-nagy könnyűzenei „szakma" két talán legeredetibb, örökmozgó figurája, akik anno még a „Takarítónőről" meséltek, meg a „ki takarít be és ki takarít kiről", aztán tovább robogtak, egyenesen a műfaj (amelyet végül is itthon részben ők teremtettek meg) csúcsára, köszönhetően talán eredetiségüknek és kicsit annak is, hogy mellőznek mindenfajta mellébeszélést, másra mutogatást és nevetséges figyelemfelkeltő műbalhét. Nekik van hiteles flow-juk, szemben számos önjelölt hip-hop „sztárral", akik mondhatni csak idétlenkednek, na meg kaszálnak (de nem füvet hanem valami egészen mást :-). Na, de az eredeti témára visszatérve: nincs megállj kannibál :-), négy év után itt a várva várt új lemez, rajta a már ismert (de eddig csak kislemezen megjelent Csak karácsonnyal és a Hangya a gatyábannal), meg persze számos új dallal, amelyekben több ismert zenész és énekes is közreműködik (rock, reggae, pop, elektronikus műfajokból :). Ami alapján talán leírva is látszik, hogy „szuperkolorra" festik át az eddigi monokróm palettát... Persze pánikra semmi ok, hiszen továbbra is ott vannak a szokásos „feketén fehér, fehéren fekete" kannibál eposzok is. Továbbá egy ingyen jegy a tokban (a jövő évi AC szuperkoncertre!) ezzel is növelve a vonzerőt! :-) (ui.: ajánlom figyelmetekbe a www.annimalcannibals.hu-t is, amely nagyon informatív és tartalmas - ellentétben sok más előadó weboldalával).



TRANCE ALLSTARS – SYNERGY II. Újra együtt? Egységben az erő, mondhatnák. Ugyanis a túlmisztifikált név alatt ismét egyesült a német euro élboly, konkrétan André „Let u go - You're not alone" Tanneberger, Talla 2XLC, Mellow-D, Sunbeam, a chilles szárnyalásairól ismert Schiller, na meg az extravagáns - külsőségeiben néha már-már „bohóc"-nak is aposztrofálható -, ám de zeneileg azért komoly - Taucher (a méhecske :-). Ami alapján, akár azt is lehetne mondani, „együtt a legjobbak" (de azért nem tesszük, hiába is sugallja ezt a mára már kicsit közhelyesnek mondható név :-)). Válogatást tartunk a kezünkben a német kommersz (könnyen emészthető) klubvonal meghatározó egyéniségeinek műveiből, immáron másodsorban (az első még 2000-ben lett elsütve, hasonló formában, elég, ha visszagondolunk a Ready To Flow-ra vagy a First Rebirth-re), végül is ez már a Second Rebirth. Na, de elég a szójátékból, kapcsoljunk egy kis komolyságot. Szóval, felmerült bennem egy kérdés: időszerű ez még? - ugyan stabil a közönség (nálunk is, meg odaát is) -, de nem kellene egy picit megújulni?! Van egy kis progresszivitás itt is, meg jó pár remekül eltalált dallam, de uraim, 2002-t írunk... Valami egyéni spiritusz kellene, nem a 6-7 éve ismert stílusok újrafényezése és keverése, ezeknél már hallottunk jobbakat is az elmúlt tíz évben (nem beszélve arról, hogy jó pár track az előző „Allstars"-on is ott figyelt). Ejnye. A Synergy II hiteles és nagyon kontrasztos képe a német eurotrance (és társai) színpadnak. Tömegsláger, amely egyszerűbb diszkókban, rádiókban, tv-kben vagy akár kocsiban is simán megállja a helyét, de máshol nem :-(. Hogy miről is papolok? Egyszerű: csak fogni kell valamelyik előadó három különböző dalát (lehetőleg olyanokat, amelyeket nem ismersz) mondjuk idénről, '98-ról és '96-ról - tehát eltérő időszakból -, utána pedig véletlenszerűen meghallgatni őket, és hangzás alapján időrendi sorrendbe állítani őket... Nos, ha ez nehézségekbe fog ütközni, vagy csak eltér az eredetitől, akkor már gondok vannak... és valószínű nem Veled. :) Amennyiben viszont szemet tudunk hunyni (az unalmassá csépelt hangzás felett), akkor biztosan sok örömet fog majd okozni a dupla lemez. :)



ROLLING STONES – FORTY LICKS. A márkanév, amelyet nem kell firtatni, mindenki ismeri. A classic rock banda (vagy talán a műfaj kitalálója), amely lassan már muzeális értéket képvisel, nagypapakorú sztárok, akik még mindig színpadon vannak. Sőt: negyven éve pörögnek szüntelenül és szemtelenül generációkat megszégyenítve és ki nevelve a kezük alól. Óriási munkásság és jubileum egyben, apropó egy kétlemezes „kedvenc" sűrítmény összeállítására. Ami, ha nem is a legfiatalosabb zene, de mindenképp az ismerendő zenei alapok közé sorolandó, hiszen a Satisfaction, a Get Off Of My Cloud, a Gimme Shelter, a Brown Sugar Happy mind-mind fejezetek a könnyűzene történelméből, igazi relikviák. És nincs vége a felsorolásnak, hiszen egy új dal is felcsendül záróakkordként, a „Don't Stop". Ez azt hiszem, mindent elárul jövőbeni céljaikról (így, lassan 60 körül :-)), csupán csak arra kell vigyázniuk, hogy ne váljanak saját maguk muzeális karikatúrájává...



CASSIUS – AU REVÉ. Újabb visszatérőt üdvözölhetünk, nevezetesen a '99-ben ismertté vált francia duót, a Cassiust. Azokat, akik annak idején 1999-cel és a Feeling For You-val, meg persze azok rendhagyó klipjeivel (egy piros ruhás, a hasán C betűt viselő fehér fejű „hero" osztja a „gonoszokat" egy az egyben parodizálva és utánozva a 70-es évek Superman-filmjeit :)) váltak ismertté. Ők az új diszkó és a funk betyárjai, annak a műfajnak, amelyet igazából eddig csak a gallok tudtak produkálni. És Cassiusék nem is akármilyenek (zeneileg semmiképp). A húzós ütemek dominálnak - sőt, néhol már törtek is befigyelnek -, na meg azok az „ultrafunkula" filterek és az iszonyatos, gyilkos hangelhúzások, amelyektől összességében talán kicsit underground is a világuk (ami azért csak „kicsit", mert ha cakk-pakk tekintünk az Au Revére, akkor azért vannak popos részei is). Ezért is nehéz kategorizálni, mert igazából igen eredeti, nem véletlen, hogy számos zenei szaklap külföldön az egekig magasztalta. Hogy kiknek ajánlhatom? Fogós kérdés (pedig én tettem fel magamnak :-)), igazából azoknak, akik csípik a kísérletező hangzást és annak is a speciálisan francia, kortárs, elektronikus ágát (Daft Punk, Superfunk stb.) - aminek a gyökerei ugye mind-mind a 70-es évek diszkóvilágában és annak újraélesztésében keresendők. Azoknak, akik szeretik az olyan zenét, amelyikben olyan radikális változások állnak elő pillanatról pillanatra, hogy néha csak pislogni lehet :-). ■ **Szabó Dani**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL



ROLLERCOASTER TYCOON 2

Az első rész frenetikus sikerének hatására (a Sims-széria megjelenése előtt ez a játék vezette az eladási listákat) a kiadó úgy döntött, hogy elkészíti a népszerű hullámvasút- menedzser játék második részét. A fő tervező ismét Chris Sawyer, aki most a Six Flags vidámparkokat vette célba: Hat hivatalos Six Flags helyszín és 25 hullámvasút vár ránk, köztük olyan ismert nevek, mint a Viper, a Titan vagy a Goliath (ezt mi is kipróbáltuk élőben, még most is kísért Sasa fülbehasító halálsikolya).



AGE OF MYTHOLOGY

A játék hivatalos megjelenése október 31-én lesz, reményeink szerint még sikerül bepréselnünk a következő száma. Mindenképp ez lesz a Microsoft idei legnagyobb dobása, az ókori mitológiára épülő stratégiai játék már sok helyen előre begyűjtötte az év valós idejű stratégiai játékának dukáló címet. Az AoM alatt vadonatúj 3D-s motor dorombol, az előzetesen bemutatott képek és videók alapján a látványra nem lesz panasz. A játékot az Age of Empires sorozatról elhíresült Ensemble Studio készíti, ez a név egyet jelent az igényes stratégiával. Az AoM meglehetősen elrugaszkodik a valóságtól, itt hősök és mitikus szörnyek csatáznak egymással, és a küzdelembe bizony az istenek is beleszólnak.

THE SIMS: UNLEASHED

Két év alatt ez már az ötödik kiegészítő, ez azért nem semmi. Tovább tombol a Sims-láz, ennek lehet örülni (az EA biztosan ezt teszi, mivel a kiadvány újabb biztos pozíciót jelent az eladási listákon). Az új kiegészítőben megjelennek a háziállatok és a konyhakert. Kutyák, cicák, papagájok, teknősök, gyíkok és halak népesítik be a házat. A konyhakertben megtermelt terményeket elvihetjük a piacra, de akár otthon is elfogyaszthatjuk a zöldségeket. A magunkhoz édesgetett kóbor cicák segíthetnek a konyhakertet dézsmáló pockok és hörcsögök féken tartásában.





HITMAN 2

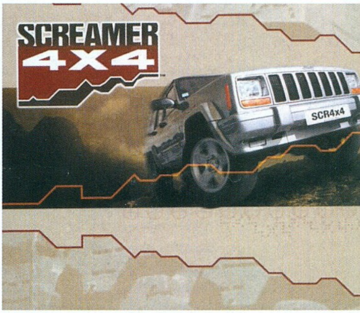
Kopasz bérgyilkos barátunk rátalált Istenre, és egy békés szicíliai kolostorban ápolja a virágokat. Az orosz maffiának azonban szüksége van profi gyilkosokra, ezért minden eszközt bevet, hogy a 47-es klónt újra munkába állítsa. A Hitman második része kicsit szakít az első rész hagyományaival: a hangsúly a lopakodásra tevődött át. A küldetések nagy részét meg lehet úgy is oldani, hogy a célszemélyen kívül senkit sem ölünk meg. A gyilkoló eszközök mellett megjelennek a bénító eszközök is (kloroform, bénító pisztoly stb.). Az eredeti Hitmanben az egyik legnagyobb nehézséget az okozta, hogy a küldetések alatt nem lehetett menteni. Ez most megváltozik, a készítőknek köszönhetően erre kétszer is lehetőségünk lesz.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

SCREAMER 4x4 (magyar nyelvű változat)

Két évvel ezelőtt robbant be a Clever's terepszimulátora a hazai játékfejlesztések közé. A szaksajtó egyből a szárnyai alá vette, a Guruban 92%-ot kapott. Ezt elsősorban a grafikájának és a mesteri fizikának köszönhette. Ehhez jött még hozzá a teljes magyar nyelv, ami 2000 őszén még ritkaságszámba ment. A divatos versenyautók helyett a Screamer 4X4-ben terepjárókat vezethetünk valós terepviszonyok között. Esős időben a kocsik bizony csúsznak, és jóval nehezebben irányíthatjuk az autót. A programban az autók a valóságnak megfelelően törnek, s ez nem csak a grafikájukban, hanem a viselkedésükben is meglátszik. A bajnokságot alapfelszereltségű járgányokkal kezdjük, de ahogy araszolunk előre a ranglétrán, úgy nyílik lehetőségünk jobb minőségű kiegészítők megvásárlására. Bízunk abban, hogy sok olvasónak szerzünk örömet ezzel a magyar gyöngyszemmel.

Gépigény: Pentium 300, 64 MB RAM, 3D gyorsító



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2002. NOVEMBER 22-ÉN JELENIK MEG!


HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
Az Imperium Galactica I-II. alkotóinak legújabb, teljesen magyar nyelvű, november 11-én megjelenő játéka.
RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:
Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM,600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)
Ajánlott: Windows ME vagy 2000,Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák,4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya
Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
Előrendelési akció:
www.digitalreality.hu
www.haegemonia.hu
DIGITAL REALITY
© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logó a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonában áll. Minden jog fenntartva.